LES CAHIERS D'AMSTRAD

MAGAZINE

N°4
JUIN/JUILLET
1986
25 F

LES LISTINGS DE VOS VACANCES :

Arcade
Skrabble
Musique
... et devoirs de plage

60 PAGES A TAPER !

Micro NEWS

OBITUS

LE NOUVEAU PSYGNOSIS

MAUPITI ISLAND, LE JOURNAL DE JEROME LANGE ● MICROPROSE, PROJETS 91 ● THE DISC COMPANY, ÇA ROULE ● SAMOURAI MICRO SPECIAL JEUX SUPER FAMICOM ● DRAGON'S LAIR 2, TIME WARP

N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite

"Cette machine d'arcade dans un boîtier de console est, de très loin, ce qui se fait de mieux dans le genre."

TILT

"Mieux que la Neo Geo, j'y crois pas.."

JOYSTICK

SNK

L'ABO L'ABO.
L'ABOBO L'ABOBO
L'ABONNEMENT
EST EN PA
EN PAPA
EN PAPA
EN PAPA
L'ABONNEMENT EST
EN PAGE 103
HOGA

SOMMAIRE

NOUVELLES DU FRONT

L'an de grâce (?) 1991 débute en fanfare. D'une part en raison des événements que vous savez, d'autre part, en ce qui nous concerne tout particulièrement, du fait de notre changement de maison.

En effet, depuis le 1er janvier, Micro News a rejoint l'un des plus puissants groupes de presse spécialisée de France : les Publications Georges Ventillard (Micro Systèmes, Sono, Le Haut-Parleur etc.).

Ce n'est pas sans un pincement de cœur que toute l'équipe a dit adieu aux parents spirituels de votre revue préférée (et Dieu sait qu'ils sont spirituels, Isabelle et Jean-Michel Maman, séchons nos larmes et voyons le côté positif des choses !

Parlons peu mais parlons bien : si rien ne sortons pas notre prochain numéro sur papier vitrifié par les bons soins des imprimeries Hussein & Co, vous aurez toutes les chances d'assister cette année à une véritable renaissance de Micro News. Bien sûr, celle-ci ne sera pas instantanée - plus le temps passe, plus la fleur est jolie - mais cette douche à la fontaine de jouvence portera ses fruits de mois en mois, je vous le garantis.

Pour l'heure, ce numéro regorge d'infos en tout genre, de jeux plus beaux les uns que les autres et d'un dossier qui ravira les aventuriers de salon. Eh oui, vetnarus, notre reporter de choc a eu la chance inouïe de mettre la main sur une pièce de musée, disparue mystérieusement voici plus de trente ans : la suite du Journal de Jérôme Lange. Souvenez-vous donc, le fameux détective de Maupiti Island.

Un témoignage poignant sur une sombre histoire de meurtre, rédigé par le héros lui-même. Bonne lecture !

Georges Ibbe

NEWS

MICROPROSE COAST

Miss marketing

En plein [illegible]

Le chef de gare.

"Maître [illegible]"

17 janvier 1991, huit heures du matin. Depuis quelques heures, l'aviation américaine tapisse de bombes le sol irakien. L'avion pour Londres est presque vide. Début d'un scénario pour un prochain jeu d'aventure ? Pas du tout.

Il y a des jours, comme ça, où toutes mélangé, l'actualité brûlante, une visite chez un grand éditeur, les jeux qu'il prépare. Récit de voyage chez Microprose.

Un éditeur de jeu, on l'imagine installé dans des tours ultramodernes au cœur d'un décor high tech. Eh bien, pas du tout. Microprose s'étale au milieu des champs au vert, à plus de 150 km de Londres. Aux abords de Tetbury exactement, un joli palais very british, Charles et Diana (oui, oui) y ont un petit manoir. Deux ou trois tracteurs agricoles traînent aux alentours (des locaux de Microprose, pas chez Charles) et des vaches broutent à deux pas de là. Autrement plus reposant que l'encombré parvis de la Défense !

UNE BLONDE, UN AVION, UN PROGRAMMEUR

La maison mère se trouve à Hunt Valley aux Etats-Unis. Depuis 1986, c'est Microprose Europe qui dispatche dans tout le vieux continent (comme on dit bêtement) la production américaine, et qui l'adapte sur des ordinateurs autres que ces PC dont raffolent les Yankees.

La blonde Julia Coombs est marketing manager (qui ne se traduit pas, ou alors mal). "Microprose, affirme-t-elle, c'est avant tout de la simulation, de la bonne simulation." *F 15 Strike Eagle I et 2*, *Gunship*, *F 19 Stealth Fighter* ont fait la réputation de la marque. Mais comme il faut bien se diversifier, Microprose a racheté, au fil des ans, d'autres labels, notamment Rainbird, Salvatore et Firebird, qui appartenaient à British Telecom.

D'autres labels américains (Medalist, Legend) viennent s'y ajouter. Conséquence : plus de la diversification mais de la dispersion. À tel point que la cohérence perdait entre ce qui était du Microprose pur et dur et le reste. Il fallut faire le ménage, élaguer les branches mortes ou celles qui prêtaient à confusion.

Une fois pour toutes, la marque Firebird, le bas de gamme de la trilogie rachetée à British Telecom. Firebird s'était fait un nom dans les "budgets", ces shoot'em up et autres jeux d'arcade que l'on trouve pour deux ou trois livres (20 à 30 F) dans les stations-service et les drugstores anglais. "Le budget, explique Julia Coombs, ce n'est pas notre genre. Trop bas de gamme. Microprose vise le jeu de qualité. Autrement dit, on ne peut pas laisser des jeux à trois sous porter atteinte à une notoriété de qualité et de maturité. Même sous un autre nom... Tout ce qui est lié à Microprose doit être au dessus du lot. Les teenagers, de toute évidence, ne sont pas leur tasse de thé. On l'aime les aime bien, certes, mais préfère travailler pour une autre classe d'âge.

L'acheteur d'un soft Microprose a 27 ou 28 ans, reconnaît Julia, il préfère des jeux plus riches, plus évolués. Casser de l'alien et dégommer des space invaders, non merci, il a

déjà donné. En plus, il a les moyens : on en a vu quatre ou cinq qui payaient avec cinq ou six boîtes à 400 F dans leur bourse. Des connaissances pourvu qu'on les chouchoute !

Que reste-t-il de tous les labels qui formaient cette véritable nébuleuse ? Microprose bien sûr, qui reste spécialisé dans la simulation, pas forcément aérienne. Rainbird pour la stratégie, et Microstyle pour l'action. Ces deux derniers labels produisent des jeux en Angleterre, qui sont ensuite importés partout dans le monde, y compris aux Etats-Unis, alors que Microprose dépend toujours des USA.

Mais foin de ces considérations économiques : entrons droit dans les machines qui sentent (?) le bitume, et allons voir ce que nous concoctent les programmeurs. L'équipe de Tetbury fait de l'adaptation de simulations à machines. Les simulations de jeux sont leurs compagnons à Liverpool (*Dirty Old Town*, comme le chantent The Dubliners et The Pogues) et une pléiade de développeurs indépendants traduisent des lignes en langage C pour Microprose.

Adrian Gourney partage son regard entre l'écran d'un PC et un écran Amiga. A sa gauche : un *F 15 Strike Eagle 2*. Il en donne le même. Il vient de sortir de l'*USS America* qui flotte mollement quelque part dans le golfe. Curieux de voir un F 15 sortir du pixel à l'heure où d'autres le pilotent en situation réelle, là-bas en Irak ! Un petit poste de radio posé à côté d'une fenêtre crachouille des nouvelles du front. Un avion : un vrai n'est pas rentré. Tout le monde grogne. "C'est vrai que ce fut drôle de piloter un avion maintenant", commente Adrian.

Mais le devoir d'abord... Les deux bécanes sont reliées par un câble, via un minuscule monde. N'allez pas croire que une conversion de PC à Amiga se fait d'un coup de baguette magique, en deux coups de cuillère à pot. Traduire les instructions d'une puce suivie en équivalent Motorola (je simplifie) relève parfois de la gageure. "Il y en a pour un coup sûr !" lâche Adrian.

Le F 15 s'élance au long large sur l'écran du PC. En mode VGA, le ciel en dégradé, clair à l'horizon, sombre au zénith. Retrouvera-t-on ce splendide dégradé sur l'Amiga ? "On s'y efforce... Ce n'est pas facile à faire. A trois premiers couvertures prendre le même zéro, tout refondre et concevoir un tout autre avion. Mais ce serait très curieux vis-à-vis de tous les Amigaïstes qui attendent le *F 15* avec impatience depuis fin 1989.

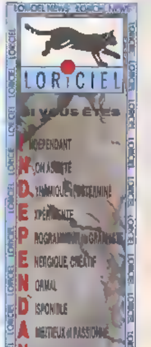
D'une machine à l'autre, les versions doivent être aussi fidèles que possible. Quelques détails mineurs sont (?) revus, et les subtilités des 256 nuances du PC doivent être traduites en 16 nuances simultanées. C'est là que intervient le savoir-faire des graphistes : la différence est négligeable ! "Pour tout dire, promet Adrian, la version Amiga sera encore meilleure que celle sur PC !"

[illegible]

Les nouvelles du front en Irak. Les ravages de B-52 se simulent... 900 000 mille exemplaires de *F 15 2* sur PC ont été vendus. On comprend que d'aucuns poussent à l'idée d'un scénario en Libye, au Viêtnam, au Moyen-Orient et dans le golfe Arabo-Persique. Microprose répond présent à sa manière dans le conflit. Il y aura à l'un de sa première semaine d'action une journée... dessus en Arabie Saoudite. Les pilotes de chasse en bien... il faut bien se soit tenu de prendre l'air ?

Dans une pièce voisine, Laurie "Bomber" devait adapter *Railroad Tycoon*, la simulation de ... de la voie ferrée, sur Amiga. Pourquoi "Bomber" ? Rien à voir avec la ... des installations ... bien... la première fois ... son ... dans un pub de ... nage. Il y joue à une version du jeu de ... Son surnom donne une idée de ses performances.

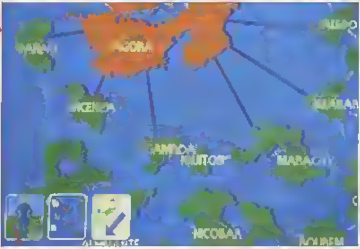
A part la ... du jeu et l'image ferrée, *Railroad Tycoon* sera fini à l'identique. Très ... ... sur un décor d'une incroyable ..., construisant la construction de villes, d'usines et d'ouvrages d'art. Revers boursiers, grèves sauvages, destructions de ponts compliqueront la tâche de ceux qui en machine à vapeur rêvent de se construire un empire ferroviaire et par là devenir ... une colossale fortune. ... Simon est loin d'être un ... monde se contentant de transcrire ... le jeu. Il le connaît bien : il a passé des jours et des ... encore bien ... dessus. "Voir le jeu de l'intérieur est fascinant. Cela le rend-il moins plus facile ? Que non, car "jouer un



résoest facé ... terriblement compliqué, explique-t-il. Il faut avoir les paramètres en tête. ... les ... du ... et aucun ... "

... 2

Midwinter fut le grand succès de l'année 1990. Comme l'autre *Midwinter 2* paraît sous le label ... qu'on réalité ... une ... Maelstrom Games

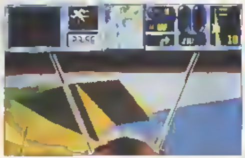


avec, pour maître d'œuvre, le génial Michael Singleton.

Alors que *Midwinter* se déroulait dans un monde voué à la glaciation, la seconde aventure se situe, ... ans après, dans des îles au large de l'Afrique. Le climat, une fois de plus, s'y trouve sujet à des sautes d'humeur : avec l'effet du réchauffement de l'atmosphère la mer monte. Les survivants de *Midwinter* s'habituent sur Agora, quartier général de la Fédération, un morceau de terre perdu dans un archipel de 42 îles, qui se révèlent ... de

vées pour ne pas être ... par les flots. Malheureusement l'infâme empire Saxlan ..., dirigé par un dictateur sanguinaire, a des visées sur Agora. Vous êtes le héros salvateur ... les 4000 habitants qui peuplent l'archipel. C'est reparti pour de nouvelles aventures...

Ne pouvant le rebaptiser *Midsummer* (réchauffement oblige), cet épisode est intitulé *Flames of Freedom*. Il reprend les routines d'affichage en 3-D du simulateur de vol Falcon, avec ses grands aplats et les paysages



... avec ... toujours ... personnage a sa propre personnalité, un passé parfois pesant et se prétendra votre ami (Gare ...). Il faudra tenir compte de leur psychologie lors de vos ...

L'archipel, quant à lui, contient des milliers d'immeubles et il existe une douzaine de types d'armes. Vous aurez droit à vingt-quatre moyens de transport (jeeps, autobus, jets, biplans, hélicoptères, montgolfières, sous-marins...). On pourra même sauter comme un vulgaire ... d'un hélicoptère en vol sur une ... *Midwinter 2* sortira ... c'est-à-dire en mars sur ST puis, de ... sur Amiga puis sur PC. Les mécaniques sont ... celle du ... des Fontes, ... des opérations militaires bien sûr. **Bernard Jolivalt**

1 MILITAIRE + 1 PROGRAMMEUR = MICROPROSE

Microprose a été créé en 19.. par Bill Stealey et Sid Meier. ... un militaire ... les Américains ... en fabriquer dans leurs académies ... de leur ... et ... de leur armée. Qu'il ... pilote confirmé avec 3 000 heures de vol sur jet, ... d'une ... Avec un tel pedigree ..., ... des meilleurs simulateurs de vol ne pouvait que faire de bon boulot.

Le second larron ... considéré comme la tête pensante, ... Sid Meier. C'est un ... des ... et l'auteur de *Hellcat Ace*, le tout premier jeu de Microprose. Depuis, ... *F-19 Stealth Fighter*, ... du F-117 ... les *F-15* ... dans ... *Silent Service*, *Pirates* ...

LA GX4000 FINIRA PAR METTRE DANS LE MILLE

La petite Amstrad n'a pas rempli son contrat. Les ventes de Noël se révèlent plutôt décevantes, mais chez les crocodiles, on reste confiant. Avant la nouvelle offensive promotionnelle prévue pour le mois de mars, voici trois nouvelles adaptations - dotées des améliorations d'usage...

Au menu, deux logiciels pour ciné : Robocop 2 et Navy Seals et un logiciel d'arcade pure : Pang.

ROBOCOP 2

Comme l'explique la jaquette vous êtes là pour finir Robocop 2, le plus grand ennemi de moment de Robocop : le vrai, le juste... Enfin jusqu'à l'arrivée de *Robocop 3*. Pour ceux qui n'auraient pas eu la chance de voir le film *susdit*, voici un petit rappel de la situation. Notre justicier tout d'acier vêtu a un problème de taille sur les bras. Outre sa[illegible] ennemi juré [illegible] qui lui [illegible] moment confronté à [illegible] machine de guerre dans la cervelle agissante provient d'un fou dangereux, propriétaire du Nuke de son vivant : une drogue aux effets dévastateurs et qui se répand pourtant comme une traînée de poudre dans cette société américaine du futur très proche. Dopé et guidé par sa propre drogue très nocive, cette histoire : le *Robocop* deuxième moment en tout à peu près à [illegible], jusqu'au moment fatidique où il rencontre son meurtrier qui n'est autre que... devinez un peu ? Un Robocop, bien sûr ! Et là, mes amis, c'est la baston. Du jamais vu pour le genre ! Des giclées d'huile de vidange [illegible] partout [illegible] la [illegible] comme à la [illegible]. Une véritable merveille en somme...

Le jeu est à peu près calqué sur le même modèle [illegible] bien [illegible]. Dès le début, le joueur se trouve assailli de toutes parts et ne parviendra à sortir d'affaire qu'à près de nombreux [illegible]. Le bon jeu, bien ou modélisé, le [illegible] de bon entendu [illegible] qui [illegible] de [illegible].

NAVY SEALS

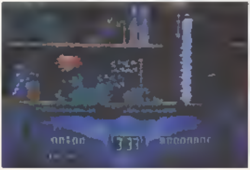
Débutant, U.S. Navy [illegible] à toutes les sauces. Les [illegible] garçons trouvent des [illegible] toute à leur convenance. Dans [illegible] qui nous intéresse, le [illegible] des opérations relève de la [illegible] par le moment de [illegible] des susceptibilités ! Ça n'empêche que ça [illegible]. Les [illegible] et [illegible] animés. Bref, de l'action comme on l'aime.

PANG

Jouer à la baballe comporte parfois des dangers insoupçonnés et insoupçonnables. Le héros de *Pang* peut parler en connaissance de cause : "Quand je m'e fais piquer le ballon dans le [illegible] bout, j'ai eu beaucoup mal !" Eh oui, que voulez-vous, ça se complique !

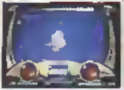
Au travers d'une foultitude de tableaux tous différents, ce petit personnage au français chiné va s'en prendre plein la tronche. Heureusement pour lui, ses armes [illegible] et quelques [illegible] figurent au menu pour lui sauver la mise. Un petit jeu très sympa.

Cette fois, la GX4000 a mis dans le mille.



AUX CONFINS DE L'INFINI

En général, dans les jeux d'arcade, les extraterrestres attaquent des astronefs avec d'autres astronefs et tout le monde [illegible]. Figurez-vous que ces [illegible] ont trouvé le moyen d'[illegible] appareil de votre bord. Bref il faut non seulement se débarrasser de l'ennemi extérieur, mais aussi de celui qui s'impose à l'intérieur.



Bientôt sur Amstrad et un peu plus tard sur ST et Amiga (fin été) Extreme, édité par Digital Integration, [illegible] leurs d'efforts de [illegible] challenge. Comme le jeu n'a pas l'air trop mal, on ne gâche pas de [illegible].

THE D[illegible]

Un di[illegible]

Il y a maintes façons de se faire une place sur le marché de la micro ludique. TDC a choisi l'option qualité.

Présent depuis plusieurs années, principalement sur le marché des utilitaires pour Amiga, The Disc Company, société d'origine américaine [illegible] dans deux domaines : le professionnel PC et le jeu de simulation. Pour ce qui est du professionnel, il vous suffit de jeter un œil à la rubrique Abonden (page 34) pour vous rendre compte que chez ces gens-là, monsieur, on ne plaisante [illegible]. En effet, pour un point d'entrée [illegible] le somptueux produit Geoworks Ensemble, déjà fort d'une longue histoire sur C64, [illegible] de fout un véritable [illegible]. Afin d'éviter les redites, nous n'entrerons pas dans les détails du [illegible] le concernant. Sachez cependant [illegible] anecdotique que la réalisation de cette interface graphique représente 60 ans de travail [illegible], soit la mobilisation de [illegible] personnes durant [illegible] ans. Sa [illegible] officielle [illegible] francisé est prévue à l'occasion du Forum PC.

THIS STORY IS TRUE!

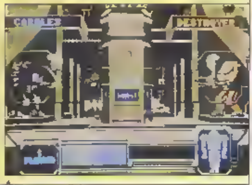
Depuis sa création, TDC s'était principalement consacré à la confection de packs (l'environnement [illegible] du PC5 d'Olivetti pour l'Europe en constitue un exemple) de fonction, ou de compilations de jeux, avec par-ci, par-là, quelques utilitaires de haut vol pour l'Amiga : *KindWords* (traitement de texte), *Publishers Choice* (packaging regroupant *KindWords* et *PageSetter*, un logiciel de PAO), *PowerWorks* (intégré regroupant *KindWords*, *Maxiplan*, un tableur et *InfoFile*, un gestionnaire de fichiers), *Maxiplan Plus*, *Multi Commander* etc.

L'arrivée de Thomas Ormond, ex-manager de Microprose France, en septembre 1990, modifia largement le profil de la société qui se dota d'un nouveau département, dans le but avoué d'élargir dans la gamme des lignes déjà existantes et cependant peu exploitées : utilitaires Amiga et PC, et jeux (Amiga, PC et éventuellement Nintendo). A noter que dans la catégorie utilitaires, l'Amiga se verra ramener à la seconde place, largement dépassé par le PC au vu

ACIER MACHE

Bientôt sur vos écrans Metal Master, la prochaine production d'Infogrames (sur Atari ST et sur Amiga). Ce logiciel, très [illegible] réalisé techniquement et très [illegible], ce qui ne gâche rien, consiste en un affrontement métallique entre robots. Les graphismes extraordinaires et d'une beauté surprenante, permettent d'admirer les splendides robots qui [illegible] sous l'armure d'un tas de ferraille sophistiquée. Il est à noter que Metal Master vous permettra de concevoir un robot par ordinateur. Votre [illegible] par de [illegible] plus ou moins [illegible] (et plus ou moins [illegible]) d'armes à [illegible] de jeu dans votre [illegible]. Ça va du lance [illegible] à la [illegible] en passant par... la [illegible] ! Effet [illegible] et [illegible] de ferblanterie assurés...

On peut y jouer à deux ou seul contre l'ordinateur.



ISC COMPANY

sque qui tourne rond !

de l'investissement de temps [illegible] portant octroyé à Gecwerks

De par cette nouvelle orientation, la société évolue très rapidement. En juin 1990 elle n'était composée que de 5 personnes contre 15 aujourd'hui.

L'APRÈS PORTS OF CALL

La première véritable offensive en matière de jeux, TDC la lance avec *Ports of Call* (cf Micro News n°42, page 20), une simulation de commerce maritime. Graphiquement assez pauvre cette [illegible] ne se révèle pas très [illegible] au premier abord. Néanmoins, après quelques [illegible] de pratique, le joueur se [illegible] dans le [illegible] pas forcément recommandé pour un vrai marin...

Les trois prochaines grandes sorties se nomment *Make It to Miami*, *Pitlane Panic* et *Ports of Call 2*, à propos duquel nous ne disposons d'aucun élément.

MAKE IT TO MIAMI

Très semblable à *Ports of Call* du point de vue de la philosophie du jeu, *Make it to Miami* mènera le joueur non plus en bateau(?) mais en avion. Dirigeant d'une firme de fret aérien, ce dernier démarrera d'un petit aéroport d'Amérique du Sud, devra gravir les échelons jusqu'à conquérir Miami la plaque tournante du [illegible] [illegible] américaine.

Une fois de plus les graphismes sont délaissés au profit de la simulation pure et dure. Quelques séquences d'action jalonnent le parcours du joueur (pilotage dans les intempéries par exemple), mais la plupart du temps, l'affichage [illegible] une carte où sont représentés les [illegible] du joueur ou de la [illegible], ou encore des écrans concernant le [illegible], les marchands etc.

Malgré cela, le jeu, ou tout au moins l'ébauche de jeu qui nous a été présentée, semble des plus intéressants, à condition d'apprécier le genre. *Make it to Miami* sortira vraisemblablement en septembre prochain sur Amiga et PC.

PITLANE PANIC

Des moteurs [illegible] et des [illegible], [illegible] à la course de prototypes. Chaque année, comme vous le savez, une course de [illegible] infernales a lieu au Mans : les 24 heures. Celle-ci met en présence un nombre important de bolides aux formes bizarres dont les performances de [illegible] et d'endurance feront pâlir d'envie les [illegible] de la voiture.

A l'occasion de la [illegible] édition des 24 heures, The Disc Company proposera *Pitlane Panic*, un logiciel de [illegible] de gestion d'équipe. De la sélection du bolide et de son [illegible] à la compétition [illegible], le joueur devra se [illegible] toutes les [illegible] d'un véritable chef d'équipe. A noter que le climat, comme dans la réalité, a une importance vitale dans le déroulement de la course [illegible] pour le choix des pneumatiques.

Comme un vrai Commandatore le joueur ne se retrouvera à aucun moment au volant de [illegible] de ses bolides. Il aura cependant toujours le plaisir de les voir évoluer tout au long du circuit et s'élancer vers la victoire...

LIFE SIZE

Comme nous l'avons dit plus haut, TDC a choisi la qualité plutôt que la quantité. Sa production n'[illegible] donc pas [illegible] jeux par an, tout au moins dans un premier temps. Ceux-ci feront l'objet d'un long travail de préparation afin d'entrer très précisément dans la ligne de produit Life Size [illegible] édité [illegible]. [illegible], ils devront coller au maximum à la réalité du point de vue économique, s'entend ! De bien [illegible] choses en perspective pour les amateurs des simulations à la fois économiques, stratégiques, financières commerciales et vraisemblables...

Georges Br[illegible]

FAITES MEILLEURE IMPRESSION

Comme es noter vous qui souhaitent faire de jolies ba... feuilles, mais qui n'ont pas les moyens de se payer une laser, ont ils jamais pensé aux matricielles 24 aiguilles ? D'une qualité qui il fait satisfaisante pour des travaux courant, e... peuvent ... une ... tion de 360 dpi en double pa... sage... Tout ça pour annoncer la sortie de la petite dernière d... Mannesmann Tally, la MT ..., qui vient en complément ... MT 81 (9 aiguilles). Sa vitesse d'impression s'élève à 1.. cps en qualité listing et 53 cps en qualité courrier. De plus, elle possède un bac d'alimentation feuille à feuille en standard, ainsi, bien sur que des tracteurs pour le listing, et une barre de découpe rapide sur le devant. A noter l'existence d'une version M identique mais qui possède en plus une interface pour la connecter à un Minitel. Son prix est raisonnable : 3 400 F HT soit un peu plus de 4 000 F TTC et 4 100 F HT (soit moins de 5 000 F TTC) pour la MT 82M.

Et puis, si vous avez envie d'une qualité encore supérieure, Mannesmann Tally a aussi pensé à vous avec la MT 735. C'est une imprimante thermique qui utilise du papier normal ou couché et dont la vitesse s'élève à 6 pages par minute. Ca prend moins grand place qu'une feuille de papier A4 et peut même fonctionner sur batteries (ouah, la frime !) je vois déjà l'installation de pépé Georges dans la voiture : on branche l'imprimante au portable, on met le tout sur la banquette arrière et puis les textes du journal s'impriment pendant que la main gauche tient le volant, la main droite le téléphone, et les oreilles se délassent en écoutant l'autoradio... Enfin, pour le prix (environ 10 000 F) autant acheter une laser...

OU VONT SE NICHONS LES INSECTES ?

En temps normal, la ... des peu d'action ... celui d'Insects in Space est tellement tordu qu'il s'impose immédiatement à votre attention.

Il était une fois Helen Bak, une nourrice allemande qui enfermait de gros tarés. Les enfants qu'elle élevait dépassaient tous les autres en force et en beauté, faisant la fierté de la région rhénane.

Des années d'après plus tard, la Terre se retrouve envahie par des ... insectoïdes. Heureusement, les enfants ... des ... ... de vous ... par le ... du début ... aux ... des ... d'outre-espace.

Du coup, le ... , ... dans l'inter... ville, redescendit sur terre et armée de ses ... aide les humains à se défendre. A vous de jouer en ... la ... Helen ! Voici un ... scénario : on je ne m'y ... pas.

LA ONZIEME TABLE A DESSIN

NEWS

Précision et facilité d'emploi

La version 11 d'AutoCAD est sortie. Rappelons à ceux qui en manient ni la règle ni le tire-lignes que ce logiciel se présente comme une table à dessiner électronique devenue l'une des meilleures du moment. Précisons que … est … ures

un générateur d'objets tri dimensionnel fourni en option. Une simple commande nommée boîte, ou biseau, cône, cylindre, sphère ou tore, et l'objet souhaité se trouve créé d'un seul coup de baguette magique quelle que soit sa complexité, avec des effets de surface spectaculaires (mouillé, marbrures, échelle etc.). Masse centre … axe … moment …

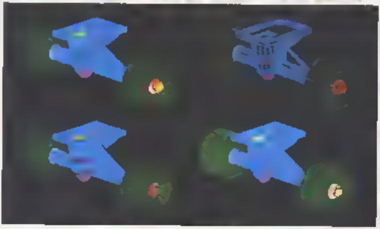
se compliquant, on le sait, à se plonger dessus ou coordonné en murmurant la petite phrase 0 combien énervante : "Où en est on ?" Désormais, de son poste de travail, il lui est possible de farfouiller directement dans les fichiers. Un verrouillage sélectif permet cependant d'éviter que l'un deux soit modifié (bonne … été

… une intervention aussi désastreuse qu'intempestive).

Enfin, et ce n'est pas la moindre qualité de cette version 11, la conformité entre l'écran et l'imprimante a été considérablement améliorée. Plus de mauvaises surprises lorsque les pentes … sur la table traçante. *AutoCAD version 11* s'accommode bien sûr de toutes les cartes graphiques, en 16 ou en 256 couleurs. La … restriction … l'obligation d'avoir un 80386 … Les établissements équipés de 80286 devront se contenter de l'ancienne version 10. (Une … de plus à venir … le AT 80286 … termes pour cause de mégalomanie logicielle.)

Des versions Macintosh … station de travail sortiront peu après. Le prix est à la mesure des possibilités de ce logiciel : 36 200 F HT bien sûr.

Bernard Jolivalt



dont 6 000 dans l'… techniques.

Des apports spectaculaires

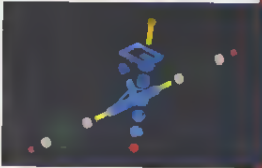
Qu'apporte de plus cet avatar ? D'abord, une plus grande facilité d'emploi. A quoi bon, en effet, disposer de potentialités étendues si le seul fait d'y accéder constitue en soi une performance ? Des raccourcis-clavier paramétrables y ont été intégrés, ce qui permet de décider si la touche F … une ellipse. *AutoCAD* accepte maintenant les coordonnées cylindriques et sphériques et accepte Advanced Modeling Extension.

Pour mieux le regarder sous tous ses angles, l'*AutoCAD* nouveau affiche plusieurs vues indépendantes.

Travaillez tranquille !

Les fichiers ont été l'objet de la sollicitude des concepteurs. Leur destruction accidentelle n'est plus irréversible car en cas d'erreur permet de ramasser les morceaux d'un dessin à la balayette et de les recoller. On peut aussi récupérer 90% d'un fichier dessiné mal … par une microcoupure de courant.

Professeurs et chefs de projets



NEWS

BARON ROUGE ET CHEVALIER DU CIEL

Oh, les Cigognes contre les Aigles en kermesse, les décollages au petit matin fatigué...

Bien avant que les F 15 hypersophistiqués débordant d'électronique fassent des ravages dans le ciel arabien, les premiers aviateurs se lançaient dans les cieux avec aucune notion de ce qu'est le combat aérien. Chacun devait découvrir à ses risques et périls les stratégies d'approche et d'attaque. Des meilleurs, on a conservé leurs tactiques, applicables même aux jets les plus récents. Certains, comme Guynemer fonçaient dans le tas sans souci de stratégie et payèrent leur témérité de leur vie.

Le rouge est mis

dans Baron, de Dynamix, n'est certes pas le premier soft consacré à cette époque héroïque, mais certainement le plus récent, dont on a été témoin trop longtemps pour ce simulateur de combat aérien qui saura d'ici très peu de temps. Les graphistes se sont surpassés pour rendre l'atmosphère de l'époque. Et pas seulement dans le rendu du tableau de bord en bois, les cadrans... et la bille de l'inclinomètre 1, aspect "plaque en cuivre" des menus et des pages d'accueil en rivets, encore le dire, luxueux.

Les photos d'époque numérisées en quantité (portraits d'une vingtaine d'aviateurs anglais, allemands et français, et photos de plantages d'avions sont des documents d'archives. Et puis on en apprend beaucoup sur les frères Manfred et Lothar von Richthofen, Franck Goering, Guynemer et d'autres encore ainsi que sur leurs avions, les Fokker, Nieuport, Spad etc...

Combats singuliers, attaque en formation, pour détruire ballons d'observation et dirigeables, ... au sol et autres missions figurent dans les missions prévues.

Dans la coaxiale de Manfred

Une première prise en main de simulateurs avère prometteuse. Sur un PC avec une carte sonore *AdLib* et un écran VGA 256 couleurs, on a vraiment l'impression d'y être. Certaines missions se déroulent au crépuscule ... Grâce

DEUS EX

Les derniers bastions de ... des ... sont sur le point de tomber aux mains des Machines. L'angoisse est à son comble ! Mais Turrican le brave, pourvu d'un armement hypersophistiqué, est à pied d'œuvre. Vive Turrican 2 ! Les premières images du conflit nous ... parviennent à

Ou se [illegible] ne l'étoile polaire. Utile pour [illegible] que l'avion possède un compas. Pendant le tir la culasse de la mitrailleuse recule. Parfois, elle s'enraye. Si l'on est adroit, on voit, en vision latérale, les impacts qui déchirent les ailes et font éclater le bois des carlingues avec un bruit caractéristique. Terrifiant. Si par infortune l'on est blessé, un voile rouge envahit l'écran et précède de peu notre fin.

Les combats singuliers sont d'une redoutable efficacité. *Manfred* peut vous si [illegible] en cinq secondes et en vous [illegible] Quant aux dirigeables, ils sont escortés par des avions d'escorte qui ne relâchent plus la [illegible] de [illegible] tellement ils se révèlent puissants et [illegible] aux [illegible].

Red Baron semble fait sur mesure pour les fans de l'aventure en bons [illegible] se [illegible] une [illegible] de [illegible] leur logithèque. On en reparlera des [illegible] d'ici peu... En attendant, si l'aviation vous intéresse, sachez que [illegible] vaut des avions de l'époque [illegible] un grand [illegible] de la [illegible] qui se [illegible] chaque année à l'aérodrome de Cerny à deux pas de La Ferté-Alais dans l'Essonne. Prenez date en attendant de prendre les commandes de *Red Baron*.

PLUS DE COPIE DE SAUVEGARDE !

Comme chaque fois, celle qui commence le piratage des logiciels n'est pas d'une limpidité sans [illegible]. En effet, comment faire la [illegible] entre une copie de sauvegarde [illegible] et une copie [illegible] ? Selon les textes, la différence est [illegible]. La copie [illegible] de sauvegarde [illegible] possède l'original. Oui, mais si on [illegible] disparaît, comment prouver qu'il s'agit bien d'une copie légale ? Question, non ?

En me forçant un peu, je pourrais [illegible] une [illegible] de réponse du, même genre, mais je préfère [illegible] en garde d'une [illegible]. Mais même la [illegible] des logiciels en même [illegible] dans le [illegible] des protections, se [illegible] pas [illegible] de gamme les logiciels, [illegible] et l'[illegible] le [illegible] à la copie légale [illegible] de sauvegarde. La situation y gagnerait énormément en clarté !

Quoiqu'il en soit, le texte législatif en [illegible] par [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] pour une personne [illegible] négligeable de leur budget [illegible] dont à la mise en place de protections [illegible] pour la [illegible] des [illegible], et ne [illegible] sur [illegible] que le fait que [illegible] légale. Dans ce contexte, qui sont les voleurs ? Cela a impliqué, comme nous le répétons depuis longtemps, que le problème du piratage se révèle trop vaste pour être traité individuellement [illegible] par une seule [illegible] et ce [illegible] au cas par [illegible]. A quand une véritable [illegible] à grande échelle sur le piratage ?

Toujours pour [illegible] [illegible] sur la carte de [illegible] protection [illegible] par Gilles Pomiak de la société Silk, [illegible] de la [illegible] et Laurent Katif [illegible] East Software Protection qui entre toute fois dans la [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] que [illegible] le [illegible]. Pour [illegible], les [illegible] des acheteurs, qui se [illegible]. Mais qu'en [illegible] avec des copies [illegible] impossibles !

MACHINA

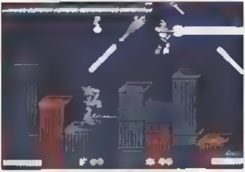
notre rédaction le [illegible] dernier se [illegible] cette fois de cellesur ST. Franchement [illegible] du kif. Animation [illegible] du [illegible] [illegible] [illegible] et [illegible] d'enfer. Quel [illegible] tout bon pour le [illegible] des troupes ! (N.D.L.R. [illegible] il est jeune). Rainbow Arts

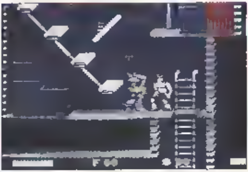
[illegible] Amiga et Atari ST [illegible] sur Amstrad CPC disk et K7

PLUTOT VAINQUEUR QUE COLLABO !

Ceux qui croyaient Havoc vaincu à tout jamais vont déchanter (soit dit en passant, "cry havoc" veut dire en vieil anglais "pas de quartier"). Le tyran revient, plus fort que jamais et bien résolu à détruire toute résistance. Heureusement, il reste encore des hommes courageux, capables d'autre chose qu'une poignée de main chaleureuse au premier dictateur venu ... en affichant un sourire éperdu d'admiration (oups ! ça m'a échappé...).

Bref, aux niveaux redoutables, un arsenal meurtrier et des nouveaux véhicules dans Switchblade 2 ! Gremlin Graphics nous fait part de l'emploi de la force en février, mais sur Amiga et Atari ST.

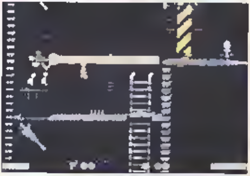




SURVIRAGE GARANTI

Allez faire un tour du côté des Tops & Softs consoles de notre numéro 43, plus précisément page 85. Voyez comme Sylvain ne tarit pas d'éloges sur Super Monaco Grand Prix de Sega (sur Mega Drive et Master System) ! Bien qu'à son âge le bougre n'ait plus toute sa [illegible] force [illegible] que pour une fois [illegible] Le graphisme [illegible] extraordinaire. Et [illegible] bien, l'adaptation [illegible] Amiga, Atari ST et CPC [illegible] Patientez jusqu'en mars quand même.

Amiga



LE CHAOS RAMPANT

REPARTI POUR UN TOUR !

Le château de Grey Lord semble être à nouveau le siège des forces du Mal. Des pluies [illegible], des nuages [illegible] qui [illegible] dans les démons, le fondre sur les grilles.

[illegible] est le décor dans lequel évoluent les quatre champions de [illegible] Lord quand ils [illegible] le pont-levis. [illegible] prisons [illegible] de leur seigneur. Après une telle entrée en matière, rien ne peut plus les étonner [illegible] l'[illegible] qui s'[illegible] sur le [illegible] de leur maître. Vous vous [illegible] que le donjon fut [illegible] des forces maléfiques qui l'habitaient. Cela relevait de la pure illusion car Lord Chaos is back, plus ignoble et dangereux que jamais.

Quant à Lord Order [illegible] de Chaos [illegible] haute [illegible] [illegible] Lord [illegible] épuisé, voit ses forces décliner de plus en plus [illegible] le gagner...

Mais avant [illegible] à ses champions les raisons profondes de son [illegible] qu'il allait être défait lors de la précédente bataille [illegible] un donjon secret, ainsi qu'une forge de Fulyx [illegible] dernière, il a pu [illegible] un marteau aux pouvoirs [illegible] Corbum qu'il utilise pour déchaîner les forces du Mal sur le château. La confrontation se révèle donc inévitable et le but ultime [illegible] la destruction de Chaos et des quatre morceaux de Corbum qu'il [illegible].

Chaos Strikes Back sort en ce moment sur Amiga. Rappelons qu'il ne s'agit que d'un [illegible] disk [illegible] qu'il nécessite donc le logiciel *Dungeon Master*. Détail important, le manuel d'instructions de [illegible] pages vous parle dans la langue de Molière...

NEWS

UN SOUNDTRACKER POUR ATARI ST

L'Atari est de la musique MIDI ce que, comme on le sait, particulièrement bien équipé en matière de son interne. Comparé directement à son plus proche concurrent, l'Amiga, il fait figure de parent pauvre. Cependant,

après un travail acharné, des programmeurs français sont parvenus à le doter d'un organe propose équivalent à celui de la machine précédemment citée, via un logiciel qui sort directement de HMS SoundTracker que tous les utilisateurs Amiga connaissent depuis belle lurette. En effet, bien que non commercialisé de façon conventionnelle, le *SoundTracker* constitue depuis longtemps le standard de la musique sur Amiga. Ce n'est donc pas par hasard que le nouveau venu sur Atari porte le même nom...

Très proche de son cousin le *HMS Soundtracker* Atari offre de multiples options dont l'utilisation du MIDI en entrée, ou encore la lecture des fichiers sous différents formats, qui permet de les intégrer au cœur d'un programme en GFA, en C, ou en Assembleur. Un outil particulier permet également la réalisation de slideshows et d'animations sonorisés.

Outre sa compatibilité avec l'ensemble de la gamme Atari (à signaler que la version dont nous disposons ne fonctionne pas sur le TT alors que la commercialisée tournera dessus sans problème) *HMS Soundtracker* évolue en couleur ou en monochrome, ne nécessite que 512 Ko de mémoire et est entièrement compatible avec les modules des *SoundTracker* et *NoiseTracker* de l'Amiga et avec les cartes *STReplay*. Ren av *Pro*, *Pro Sound* et *Mv 16*... exploite les possibilités du STE (son stéréo et gestion du *MicroWire*, un égaliseur), est doté d'une boîte à rythme sur 4 voies etc.

Le rendu sonore, bien qu'il ne soit pas comparable du point de vue de la pureté à celui de l'Amiga, en révèle toutefois tout à fait une surprise et on sent une supériorité à ce qu'il nous est généralement permis d'entendre en accompagnement de la plupart des jeux.

HMS Soundtracker édité par Euro Software, sortira prochainement au prix de 350 F

LA FILLE DE L'AIR EN PAYS TEUTON

Testé en Top Preview dans le numéro 36, Escape From Colditz est enfin disponible dans la plupart des magasins spécialisés en micro-informatique. Rappelez-vous !

Colditz était, pendant la Deuxième Guerre mondiale, le lieu où n'importe quel prisonnier (soldat ou officier) voulait se voir enfermé. Forteresse de pierre et d'acier, elle dominait, sur un piton rocheux, en Saxe, non loin de Leipzig. Autant vous dire que la personne qui était

PLAGIAT DE L'ABUS !

Édité par Millenium, Warlock propose de déplacer un personnage vu de haut dans un labyrinthe (pas vraiment nouveau !)... Il peut lancer des sorts et détruire ainsi ses ennemis. Imaginez une seconde que les choses qui se déplacent ne sont pas vues de haut (c'est-à-dire plutôt de côté). Vous me suivez ? Eh oui, l'éditeur vient d'inventer *Pac Man*.

C'est pas sympa, vous auriez dû le prévenir...

chargée de surveiller et d'empêcher toutes les évasions ne comprenait pas que des enfants de chœur, bien au contraire, la majorité de ses [illegible] provenait de l'élite [illegible] des troupes du Grand Reich. Malheur aux vaincus qui voulaient s'échapper de cette prison fortifiée ! Souvent [illegible] les attendait au bout du chemin et les pauvres fuyards finissaient souvent sous les rafales des [illegible] boches.

Le principe fort simple cache cependant beaucoup d'astuce, tout comme dans la réalité, tout objet trouvé même insolite se révèle fort utile, un peu comme dans *La grande évasion*, pour se faire la malle. [illegible] de fil de fer, des draps, du papier et de la poussière de plâtre constituent les outils de l'espoir (sans compter sur les clés, d'un grand secours évidemment).

Vous devrez vous frayer un chemin à la force de l'[illegible] et du poignet à travers pas moins de six cents salles, tout en évitant les soldats ennemis. Dans le cas où vous parviendriez à jouer les filles de l'air, l'issue de votre sort dépendra de votre capacité à éviter les pièges et les filets tendus par la SS Polizei.

L'ŒIL DU LYNX 2

Contrairement à certains C.E.S., celui de Las Vegas porte des fruits juteux pour bien des acheteurs même si parfois certaines petites déceptions... À la différence de certaines machines comme le Super Famicom (qui, comme chacun le sait, fait un véritable malheur dans le pays du soleil levant), d'autres choisissent de rester plus tendus et cherchent à en faire une petite [illegible] sur ce marché en [illegible] ! Exemple la nouvelle console portable Lynx 2.

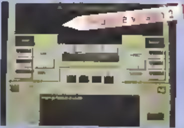
Eh oui ! Pourquoi sortir un autre modèle comportant si peu d'améliorations par rapport au précédent ? La taille de l'écran demeure la même (3 pouces 1/2) et l'appareil devrait de largeur perdre en revanche gagner de l'épaisseur. Tout simplement pour proposer un article de qualité deux fois moins cher que le premier et qui offre les mêmes capacités...

Donc point important, le prix qui devrait se situer aux alentours de 790 F (99 dollars aux États-Unis contre 149 pour le premier Lynx). Un marché prometteur à suivre de près dans les mois à venir !

Nouveau ACS voici!

NOUVEAU SYSTEME DE COPIAGE ALLCOPY-SYSTEM 2 POUR COPIER TOUS LES PROGRAMMES AMIGA

[illegible]



N'ENVOYEZ PAS D'ARGENT! Allcopy System [illegible]

Nom

Adresse

Pays

NOTE : [illegible]

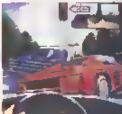
A CE PRIX INCROYABLEMENT AVANTAGEUX EQUIPEMENT + LOGICIEL seulement 395 F

U-TEL EDITIONS
PO BOX 69
SF 33271
TAMPERE
FINLANDE

AVERTISSEMENT
[illegible]

NEWS

CLIN D'ŒIL SUR LE C.E.S. DE LAS VEGAS



Faute de temps, les infos sur le C.E.S. ne tiennent pas la place qui leur revient de droit dans ce numéro. L'essentiel le mois prochain.

En attendant, voici les premières impressions de notre envoyé spécial sur les lieux du crime... Depuis plusieurs années, le C.E.S. semble être le tremplin privilégié des consoles. Telle fut une fois de plus la tendance lors de cette nouvelle édition, même si la discrétion y a été de rigueur...

Nintendo se calme

Nintendo, malgré un stand gigantesque, se garde bien de faire des vagues avec sa toute dernière née, la Super Famicom. La console en est bien évidemment l'effet de surprise causé par les [illegible] démonstrations enregistrées pendant les quelques semaines qui ont suivi sa sortie au Japon. Nintendo serait-il sous-estimé sa puissance ? On le dirait bien. Le résultat, c'est qu'il faudra patienter jusqu'à la prochaine édition du C.E.S. (début juin) pour que la sortie de la Super Famicom soit officielle.

Game Gear supersympa !

Côté Sega, la Game Gear en [illegible] pour très [illegible], tout la vedette, [illegible] de près par la Mega Drive sur laquelle une foule de produits de plus en plus différents sont proposés. Mais revenons à la Game Gear qui a conquis notre reporter avec Super Monaco Grand Prix. Comme on le sait, la portable de Sega n'est qu'une [illegible] bits. A la question posée par notre intervieweur de choc aux hauts dignitaires de Sega concernant ce choix, il a été répondu : « 8 bits semblent suffisants pour une machine de ce type ». A la bonne heure ! Chez Sega, il ne s'agit donc pas d'avoir le plus de bits encore faut-il savoir s'en servir.

Aux alentours

Un bref regard chez Nec suffit à se rendre compte que les grandes

SOURIEZ, VOUS ETES FILMES !

Jusqu'à présent, vous trouviez des [illegible] différentes aux pieds droits et gauche (enfin, moi si !), vous [illegible] votre style à droite si vous êtes droitier, à gauche si vous êtes gaucher et au centre si vous êtes [illegible]. Eh bien maintenant, il existe les souris pour droitiers et gauchers...

Après de très sérieuses études menées par la [illegible] Corporation of America (si, si), il s'est révélé que l'utilisation continue et prolongée de la souris provoquait des troubles des [illegible] de la main. (Donc, chef, si [illegible] au [illegible] votre la [illegible] au joystick, ça fait quoi ?)

Tout ça pour vous parler de la nouvelle gamme de souris Logitech MouseMan. Elle est inclinée vers la droite (ou la gauche) pour pouvoir épouser [illegible] la forme de la main. Voilà [illegible], mais seuls les possesseurs de PC ou PS pourront l'essayer. En effet, une version souris ou Amiga ne serait pas prévue [illegible] dans l'avenir. Tout dépend des résultats des ventes de l'ancienne souris proposée sur ST : la Pilot, qui a été lancée sur le [illegible] il y a tout juste 6 mois et que l'on trouve actuellement pour 350 F.

On annoncera par ailleurs que la *Pilot* serait disponible très bientôt sur Amiga, c'est-à-dire dans pas longtemps. Nous ne manquerons pas de vous en reparler. Logitech [illegible] sur le marché de [illegible], vous [illegible] y va [illegible] doucement, un [illegible] de nuit [illegible] pour ne pas réveiller les [illegible] !

Mais Logitech n'a pas fini de vous étonner, vous savez ? Car ils ont également mis au point une version sans fil qui, contrairement aux concurrentes, [illegible] pas à infrarouge, vous fonctionne par [illegible] [illegible]. La [illegible] la souris et la

révélations ne figuraient pas à l'ordre du jour. Cela ne veut pas dire qu'il ne s'y passe rien. Simplement, ces produits majeurs étant arrivés, la firme peut se permettre de laisser les concurrents s'agiter, en digérant doucement...

En ce qui concerne les jeux, les deux principales nouveautés sont [illegible] Nintendo avec, sur la Nes la sortie prochaine de **The Simpsons**, adapté par Acclaim du célèbre dessin animé que l'on peut voir en ce moment sur Canal+ et sur la Game Boy [illegible] de **Chase H.Q.**, la non moins célèbre course automobile de Taïto.

Puisque nous en sommes à la Game Boy, profitons-en pour signaler l'existence de nouveaux accessoires, tels le **Game Light**, un [illegible] d'une lampe qui permet de jouer dans l'obscurité (comptez [illegible] 10 dollars 50 F), le **Game Boy Magnifier**, une loupe une fois 1/2 plus grande que l'écran qui s'adapte sur la [illegible] de la console pour être [illegible] à la bonne distance [illegible] et enfin, le **Game Boy Amplifier** qui, comme son nom l'indique, [illegible] l'amplification des sons en stéréo [illegible] environ 15 dollars (75 F).

Même si ce C.E.S ne fut pas l'occasion d'une révolution, loin s'en faut, d'autres informations devraient nous parvenir. Mais pour cela, il nous faudra patienter un petit peu...

[illegible] pouvant être [illegible] en face l'un de l'autre et même séparés par des objets cela n'a aucune importance. [illegible] les [illegible] 1500 F [illegible] avec d'autres appareils. De plus, il [illegible] plusieurs [illegible] [illegible] plus de 800 F pour [illegible] et 1 500 F pour le modèle [illegible] !

NEWS

NINTENDO : L'EXPERIENCE

La chevauchée sauvage des guerriers du Soleil Levant ne fait que commencer

Après bien des conquêtes Nintendo continue son invasion [illegible] au terme de huit ans d'existence le système "Nes" (ou console Nintendo 8 bits) n'est pas près de lâcher prise. La firme japonaise, qui a hanté pendant un siècle le marché du jouet, se place en tête des ventes de consoles dans le monde grâce au respect de cinq règles primordiales ...

Premièrement, son emprise sur la durée offre la possibilité à l'acheteur de choisir parmi une très grande ludothèque le style et les genres qui l'intéressent.

Deuxièmement, en huit années, les sociétés d'édition ont eu [illegible] et donc maîtriser les techniques de programmation les meilleures, jonglant avec les difficultés afin de produire des softs dignes d'intérêt.

Trois [illegible] la course par [illegible] de parvenir pour confirmer la politique de Nintendo,

qui annonce que la 8 bits vaut aussi bien (commercialement parlant) que les consoles 16 bits actuellement sur le marché. D'où le vif intérêt des éditeurs en nombre [illegible] de 48 pour les versions américaines et européennes. 71 au Japon !

Il ne se passe pas un mois sans que la société Bandai (distributeur de Nintendo en France) ne nous fasse parvenir des nouveautés pour la Nes. Et ce mois-ci, on vous a trouvé [illegible] de vraies merveilles...

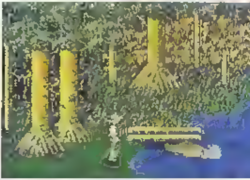
L'échappé des bayous

Tout d'abord pour les amoureux d'aventure/arcade voici **The Adventures of Bayou Billy**. Rien ne vaut la puissance des marécages et les [illegible] de crocodiles en [illegible]. Digne de *Crocodile Dundee*, ce jeu vous [illegible] trois types d'[illegible] [illegible] avec [illegible] [illegible] hélicoptères, et pour les [illegible] sympathiques [illegible] avec de [illegible] alligators. Et tout ça pour les beaux yeux de votre copine (Annabelle), qui a été kidnappée par le [illegible]. Que ne ferait-on pas pour sa [illegible] ! Je vous le demande ?

Salut, champions !

Mais rien ne sert de courir, il faut arriver à point et rien ne saurait mieux le faire que **Paperboy**. Il [illegible] de journaux par son travail et [illegible] par [illegible]. L'un n'empêche pas l'autre, bien au contraire. Tous les [illegible] sont de son côté, que le [illegible] devant le [illegible] le plus [illegible] de la ville... Un grand classique de l'arcade et brillamment adapté par la maison Tengen sur la petite console ! [illegible] pas convaincus, non ?

Pas de problème, on continue ! Sorti à l'époque [illegible] les [illegible] de [illegible], lors de sa diffusion sur les [illegible] Ghostbusters II a [illegible] fait un



véritable malheur. Aujourd'hui [illegible] toute la [illegible] des [illegible] aventures [illegible] de [illegible] et [illegible], [illegible] le [illegible] chez les paisibles habitants de New York. Cette fois le Mal ne vient pas du ciel mais d'un tableau représentant le portrait d'un [illegible] (Vigo) qui au Moyen Age s'intéressait aux sciences occultes et à tout un tas d'expériences peu [illegible]. Cela ne serait pas trop difficile pour nos amis de [illegible] [illegible] dans un piège à fantômes et celui-ci n'avait pas décidé de prendre [illegible] du corps d'un [illegible] afin d'accomplir ses sombres desseins. Je vous raconte pas la suite, où serait le plaisir ...

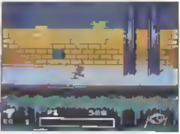
Supermen

Mais [illegible] "vous pourriez" il faut absolument que l'on vous parle de [illegible]. Vous vous rappelez [illegible] ce petit bonhomme aux superpouvoirs ? Eh bien sachez pour vous [illegible] de [illegible] et [illegible] tout seul. [illegible] les [illegible] du [illegible] quand on a le [illegible] d'un super [illegible], devant tout ce qu'il y a de plus [illegible] (alors à peu[illegible]). Dans *Megaman 2*, les supers dans vont [illegible]. Entre *Bubble Man*, *Flash Man* et toute la clique, on a vraiment le choix, surtout pour chaque personnage sélectionné, le stage par lequel on commence se révèle différent. Chouette, non ?

Tiens, pas plus tard qu'hier je jouais à *Wrath of The Black Manta*... Même si le principe reste simple : taper sur le [illegible] de sales [illegible], on y prend quand même un plaisir [illegible] d'autant que la version réalisée par Taito sur la Nes est excellente et [illegible] bien évidemment de la puissance de la machine.

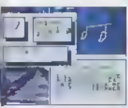
Mais stop ! Ceci a davantage pour but de vous informer de la commercialisation de ces jeux que d'en faire un test complet. Car au moment où vous vous serez délecté de ces quelques lignes, les jeux en [illegible] figureront dans vos magasins [illegible] sur ces beaux comptoirs que vous appréciez tant...

Sylvain Allain.



BATH DE BATH... LING B.A.T. !

Le fabuleux Bureau des Affaires Temporelles, B.A.T. pour les intimes, a enfin ouvert ses guichets sur Amstrad CPC. Avec des graphismes splendides et des rebondissements à foison ! On espère seulement qu'un peu de musique trouvera place dans l'une ou l'autre des quatre faces des disquettes qui hébergent ce jeu de rôle (pour l'instant non finalisé) et que l'orthographe sera corrigée. Le système de jeu par cliquage sur les images puis sur les différentes actions permet d'explorer l'univers de B.A.T. sans perte de temps et d'une manière très intuitive. Pas de lenteurs ni de temps morts, c'est mené tambour B.A.T. battant ! Voilà donc une réussite très longuement attendue (souvenez-vous des B.A.T. réclame déguisés en papier alu dans le stand ad hoc du Festival de la Micro à l'automne 1988). Ce long refroidissement en cave ne lui a pas fait prendre une ride, bien au contraire.



BABALLE TUBULAIRE

Guy alias *The Light Corridor* est sorti sur CPC. Dans ce jeu d'Infogrames, il s'agit (rappelons-le) de pousser une balle qui rebondit à l'intérieur d'un couloir truffé de pièges, [illegible] relancent au tour suivant d'options multiples (réduction de la raquette, dédoublement, etc.). La jouabilité, heureusement, se révèle plutôt correcte et rattrape un graphisme un peu monotone [illegible] en arrière. Cette sorte de squash tubulaire peut se jouer à deux. Une musique sautillante accompagne toute la partie et un éditeur de tableaux permet de se créer des parcours [illegible] sur mesure.

L'ENFER DE LA FORMULE 1

Atari ST/STE Amiga

VROOM

de Lankhor

Toutes les précisions sur la date de sortie : 3615 LANKHOR

IMAGINE, LA NEC PC ENGINE !

A quoi bon stresser de nos jours ? Les produits Nec (et en l'occurrence les softs) ne sont plus aussi difficiles à se procurer...

La majorité des magasins spécialisés (entre autres les distributeurs agréés Sodipeng) disposent d'un grand nombre de titres sans cesse renouvelés.

Entre deux chaises

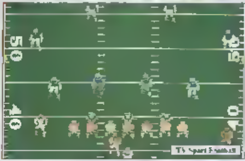
En dépit d'énormes efforts commerciaux, la société française se trouve entre deux chaises du jeu : celle bizarre d'un importateur de produits Nec qui n'a pas l'aval du constructeur lui même. Vous pourriez penser qu'elle n'est pas la seule à courir dans ce cas et vous auriez raison si vous vous basiez sur l'ensemble des marchés mondiaux, mais dans le domaine qui lui est propre, le ludique pur et le loisir, il se trouve que si... A l'encontre de Virgin qui, à la demande de Sega, a été nommé importateur officiel.

Etre importateur demande beaucoup de travail et de sacrifices. Toute l'équipe de Sodipeng s'évertue sans rechigner afin d'offrir toujours de la qualité à sa clientèle qui monte... qui monte !

L'arrivée prochaine de son nouveau marque bien la volonté de Sodipeng d'imposer sur le marché des 16 bits la Nec Core Grafx petit chouchou et sa grande soeur la Super Grafx. Alors au moment où vous vous abreuverez de ces quelques lignes, certains des softs dont je vais vous parler seront disponibles dans le commerce...

Sur les traces de Joe Montana

Tous les goûts sont dans la nature... [illegible] préfèrent le baseball et d'autres le football américain. Avec la sortie de TV Sport Football, les amateurs de jeu à vingt-deux ou deux fois onze (équipe d'attaque et de défense) sur le terrain de 100 yards environ (qui fait quelquefois plus, on connaît le cas du Sacred [illegible] avant-guerre qui faisait 130 yards, les arbitres qui l'avaient mesuré n'ayant pas le compas dans l'oeil) pourront se défouler sur cette simulation sportive marquant dans les [illegible] de [illegible]. La vue de ... conçue en 3-D plongeante et permet d'avoir une vue d'ensemble nette, où tous les déplacements des joueurs donnent un mouvement précis, sans surprise. Vous ferez votre bonheur en choisissant parmi des équipes assez sympathiques et disposerez d'un éventail complet de formations ou de [illegible] (offensives ou défensives). Après tout à tous une jouabilité proche de celle de *John Madden American Football* sur Sega Mega Drive, et [illegible] !

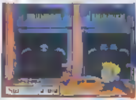

TV Sport Football

Le vampire cavedu

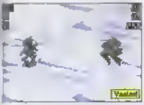
Les démons de minuit sont de retour et quoi de plus amusant que de voir déambuler dans des cabines vampiriques et hilarants (façon dessin animé) un Count Dracula subitement caricatural, aux pouvoirs médiocres d'usurpateur moyen ou de magicien de pacotille. Si Son of Dracula fait partie de la noble lignée des jeux de plate-formes, il n'en demeure pas moins des plus jouables. Graphiquement, si l'on peut dire, cela vous fera penser à *Pac Land*, comme la jouabilité d'ailleurs. Sobre et sans prétention, voilà un très bon petit jeu qui dispose d'arguments sympas et surtout d'un sérieux en béton.

Vas-y Forget !

La scène fait que monter dans les gradins et la foule applaudit le revers que vient d'exécuter le joueur allemand (le lauréat du tournoi, Guy notre chauve bien aimé). Ca, c'est dans **Final Match Tennis**. Deuxième de la série, il fait admirablement [illegible]

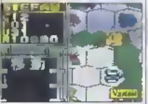


Final Match Tennis



précédent World Court Tennis qui comportait il y a peu un rival [illegible] et qui fut vite en rupture de stock... Bref, tout comme dans le premier on peut jouer à deux (ou à quatre pour les doubles) mais chaque match apparaît nettement plus réaliste. Normal, l'ensemble des graphismes se révèle nettement plus fin et les animations flashent autant que sur l'ancien. Ne le loupez pas !

On parle, on parle mais il n'y a pas que cela : l'arcade, le sport, l'aventure [illegible] on commence à connaître tout ça par cœur. Alors et la stratégie dans tout ça, l'affaire ? On a une sale tendance à l'oublier et à la jeter au [illegible] !



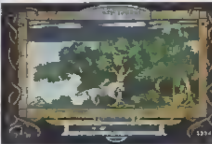
Guéguerre in space

Grand tort sur nos têtes, car nombreux sont les amateurs de fictions ambiguës que procurent les marques d'ordre militaire [illegible] grand déconnecté [illegible] la réalité en [illegible]) Vastes [illegible] on place plusieurs armadas de valeureux [illegible] et [illegible] galactiques... Le principe [illegible] que mais simple consiste à détruire les flottes ennemies et à taper sur les [illegible] de [illegible] que [illegible] voulez [illegible] plus qu'il ne [illegible] en faut. Genre typique des [illegible] (sur des planètes hab[illegible] [illegible], voire dans le vide de l'Espace). Il faudra gérer [illegible] logistique (etc.) de [illegible] la mener vers la victoire. Des [illegible] de réflexion et d'arcade [illegible] [illegible] dans [illegible] guerroyeuse. De quoi donner leur pensum aux [illegible] [illegible] courses...

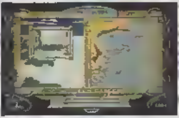
Sylvain Allain

BIS REPETITA PLACENT

Si votre âme d'enfant a été [illegible] par L'histoire sans fin, sachez que [illegible] se trouve de nouveau [illegible] avec la suite de [illegible] merveilleuse [illegible] [illegible] The Neverending Story 2, réalisée par la Warner Bros [illegible] bientôt dans l'hexagone.



Mark Gr[illegible] le patron de [illegible] LINEL, a [illegible] après la projection [illegible] en compagnie [illegible] "Stuff" [illegible] trop beau, stuff [illegible] appelez moi la [illegible] programmeurs et graph[illegible] [illegible], stuff, je vous [illegible] [illegible] de ce chef-d'œuvre [illegible] stuff, ou [illegible] [illegible]." Aussitôt dit, aussitôt fait et plaint bien [illegible] on croit les phases [illegible] pagnant le [illegible] [illegible] [illegible]. Le [illegible] [illegible] [illegible]



séquences entre [illegible] et [illegible] de [illegible] prise la sortie du film.

Graphismes [illegible] à [illegible]

[illegible], en [illegible] spectaculaire [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] le fameux [illegible] [illegible] transporté [illegible] fantasies pa[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] de Fan[illegible] à la suite de [illegible] au secours de [illegible] [illegible] Argent [illegible] les géants [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] par une [illegible] [illegible] [illegible] d'[illegible] atmosphère [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ambiance [illegible] [illegible] plutôt [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] parfaitement [illegible].

Vivement mars dans le genre action [illegible] de [illegible] classique.

[illegible]

QU'IL EST BEAU LE ROBOT ! QU

Reprenant le principe cher aux *Transformers*, **Metal Mutant** vous propose de prendre les commandes d'un robot à géométrie variable.

Dans un jeu d'arcade/aventure, le joueur doit réussir à détruire AROD 7, chef suprême des robots [illegible]. Pendant que les humains [illegible] aux jeux du [illegible] (Ere du Gaban), AROD 7, grand contrôleur, s'occupe des tâches de gestion et veille au bon fonctionnement des mondes galactiques. Hélas, [illegible] être en permanence [illegible] pour tendre [illegible] des nouvelles données, le [illegible] se comportant en ces temps troublés de façon assez versatile. Pour y remédier, on lui donna donc la faculté de s'autorégler afin qu'il décide pour les Cro-Magnon. Deuxième hélas, après avoir consulté des [illegible] par tout de l'histoire de l'humanité, AROD en déduit que cette espèce égoïste, belliqueuse et démente [illegible] a toujours fait plus de mal que de bien sur la planète. Assez logiquement il fait tout en son pouvoir, il décide de donner l'ordre à ses robots de remédier au problème : il leur suffira de détruire l'humanité.

Le [illegible]

[illegible] arrive à [illegible] d'un robot [illegible] il décide de détruire cette [illegible] d'AROD 7. Pour cela il dispose d'une ferraille [illegible] capable de se transformer au gré des situations en plusieurs types d'engins. Bien entendu, c'est le joueur qui [illegible] quel [illegible]

effet. La [illegible] n'est pas la même d'une machine à l'autre et surtout, les armes utilisables se révèlent fort différentes. A l'état "naturel" le robot [illegible] cybernator ressemble à tous les [illegible] de la création (avec un côté *Alien* très prononcé). Mais d'un simple coup de joystick il est possible de le transformer en une sorte de dinosaure métallique apte à [illegible] en [illegible] le plus [illegible] queue [illegible] le [illegible]

Ailleurs on peut aussi le transformer en une espèce de tank lance-torpilles, le Midzer E. En prime, un robot [illegible] permet de se faire la belle à tire-d'aile si la situation devient trop précaire.

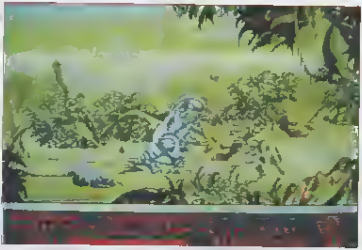
Lorsqu'il est sous sa forme première, le robot peut utiliser une gigantesque hache, mais bien entendu, on retrouve aussi les lasers sans lesquels les jeux ne seraient plus rien, ainsi que diverses options permettant, par exemple, de lancer un filin afin de jouer les Tarzan en acier trempé. Avant de trouver AROD, le joueur doit traverser les marais, la ville [illegible] et l'antre de la cité. On reste sans nouvelles de Mand[illegible]

Te[illegible] u[illegible]

L EST LAID LE MONSTRELET !

ralité agréable, bien qu'un peu lent, mais l'éditeur nous a promis que la version finale serait beaucoup plus rapide. S'il a menti on se fera un devoir (facile de s'en faire un plaisir) de vous en informer. Quant à l'animation, rien à redire, les mouvements déroulent dans la vaseline, bien fluides. Les graphismes plutôt réussis permettent de se rendre compte que les marais de la planète où se situe l'action sont infestés de bestioles particulièrement repoussantes.

Les versions Atari et Amiga disposeront de 32 couleurs simultanées et de sons digitalisés. La version PC, elle, profitera des cartes *AdLib* et *Soundblaster* tant pour le son que pour la musique. Dans les deux cas, on se divertira à parcourir plus de 150 tableaux comportant chacun 5 types de décors différents. Merci *Silmarils* !



3615 MEGALAND

- La 3615 MEGALAND est à l'heure actuelle le serveur possédant **le téléchargement le plus complet** de France. Vous pouvez accéder librement à **plus de 800 fic de domaines publics** compressés pour Atari ST Amiga, Mac et compatibles PC. Protocole BBT
- Dialoguez avec d'autres connectés grâce à notre puissant service de messagerie comprenant les dialogues-contacts, les salons, les boîtes aux lettres **(avec bals binaires)**, les rubriques, la tribune libre et l'affiche publique.
- Venez vous éclater avec l'un de nos jeux primés pour découvrir Bomber, Terminator, Pac Man, Pendu, Hangman, Snake et Thriller. Le meilleur score mensuel tous jeux confondus remporte un superbe lot (radios, appareils photos, console Lynx, etc...)

CP 72-84 MEGALAND

Pour recevoir votre logiciel de téléchargement "BBT" gratuit, envoyez-nous une disquette vierge ainsi que 6,70 F en timbres à CLUB MEGALAND B.P. 51 91430 IGNY (Tél : 16 1 69.05 34 51)

N E W S

COMPILS A PIC !

Quatre compilations d'UBI Soft viennent de nous être présentées. Elles tombent à pic ! La mode semble en effet être au stockage. Voici le détail et les prix avancés.

• **Attention Explosifs** Amstrad CPC disk/K7 *After The War, Charlie Chaplin, Evolon, Game Over 2, Lightforce, Savage*. 169 F (disk) 129 F (K7).

• **Drive Me Crazy** Amstrad CPC disk/K7 *Action Fighter, AP2, Chicago 30, Highway Patrol, Stunt Car Racer*. 199 F (disk) 149 F (K7).

• **Festivalia** Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disk/K7 *Action Fighter, Great Courts, P-47, Super Wonderboy, Trivial Pursuit*. 299 F (Amiga, ST, CPC) 199 F (CPC disk) 159 F (CPC K7).

PC *Charlie Chaplin, Chuck Yeager, Saboteur 2, Stunt Car Racer, Trivial Pursuit*. 299 F

• **Les 4 Mercenaires** Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disk/K7 *After The War, Forces de frappe, Savage, Vivre et laisser mourir*. 299 F (Amiga, ST), 209 F (CPC disk), 199 F (CPC K7)

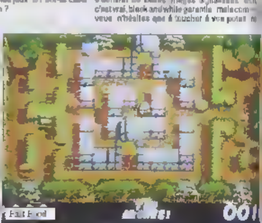
3615 FREEWARE

GUEGUERRE CIVILE

Il ne se passe vraiment rien de par le vaste monde. Dites donc, Prof ST et Doc Amiga, on va faire comme vous : on va balayer sur le pas de notre porte avant d'aller emmerder les autres.

Doc Amiga : Alors mon pauvre *Prof*, la forme ? Ça va comment depuis la dernière (impossible pour vous d'ailleurs) ?
Prof ST : Groumpf !, Hinz, rlaz, un soir de janvier, je deviendrai fou et après je tuerai tout le monde. Je
Doc Amiga : Et tu deviendras le maître du monde ? C'est ça que tu voulais dire, espèce de crapule ! Mais ça fait des mois que tu racontes ça...
Prof ST : T'es cher, on ne peut préjuger de ce que sera le marché de la micro dans quelque temps.
Doc Amiga : Peut-être, mais en attendant, tu me fais perdre le mien et mon calme, espèce ... Tant pis, pendant que tu fais semblant de fouiller dans tes poches à la recherche de renseignements qui feraient pisser de rire un camelot alcoolique, ôte-toi de là que je m'y mette. On le voit bien ma pensée qu'il ? Rien ! ... le ...Causons d'un éditeur ... quis, Titus. Un peu après le film, voici venir la suite logique de toute opération de marketing rondement menée, je parle bien sur de célèbre **Dick Tracy** (ouais !). Euh... c'est vrai que le logiciel n'est pas particulièrement génial mais tout de même il y a de quoi bien s'amuser pour peu qu'... ... les cœurs de ... sur tous les humains à ... qui ... devant la gueule pendant le ... baveux qu'est l'existence de caves dans notre genre.
Prof ST : Nous aussi on l'a sur ST, mais je suis d'accord avec vous. Notre version n'est ni meilleure ni pire que mais *Nuit de* ... borde les cauchemars ... de...
Doc Amiga : De quoi, ... ni meilleure ?! Heureusement que que meilleure, ah que ... depuis quand les jeux ST ont-ils cette abominable prétention ?
Prof ST : Je ne vous...

Doc Amiga : Laisse béton et listen the Master. Voici venir le temps de **Total Recall** (Ocean). Là aussi, il s'agit de l'adaptation (mitigée) du film ... qui célébrait l'ascension du Surhomme en l'occurrence Schwarzy, une véritable sculpture d'Arno ! La présentation et la musique du soft valent tout de même le déplacement. Pour le reste, il s'agit d'un jeu d'arcade tout ce qu'il y a de plus conventionnel : le personnage se déplace vu de côté dans un décor qui semble comme tous les arrière-plans du monde. Pas de quoi s'arrêter et lever la patte d'admiration. Philip K. Dick ne doit pas être content, aux paradis artificiels !
Prof ST : Je ne vous ... pas dire, Doc. ... puisque vous m'avez donné la parole, je vais en profiter pour vous parler de **Crime Wave** d'US Gold. Ah ... voilà un superbe jeu d'arcade ... tant pour une fois de l'ordinaire de la masse... Le scénario ne brille pourtant pas par l'originalité puisqu'il s'agit de sauver la fille d'un président, mais pour une fois, les graphismes et la présentation générale ... absolutely ... Par moment, des scènes animées permettent d'admirer de belles images digitalisées. Son, c'est vrai, black and white garantie, malecom... vous n'hésitez pas à toucher à vos potes ...



Prof ST : Je me demande pour quoi l'Amiga que n'osse guère dépasser le stade de pouvres Mom. Master per met de traiter 18 voies !
Doc Amiga : Tu fais déjà de pouvre...
Prof ST : Oui mais vous ne m'écoutez jamais. Et d'ailleurs, maintenant les sons utilisables sur Magician ?
Doc Amiga : Ben ce sont des sons d'une époque postérieure que

prenant.
Doc Amiga : Oui. Ce truc me fait envisager une évasion à tous tes problèmes d'ordre ST... Ouais ST comme FG comme KL.
Prof ST : Espèce de napkin.
Doc Amiga : Ton nez ! Laisse-moi plutôt te présenter un jeu pas terrible mais qui nous replonge quelques années en arrière. **Food Food** édité par Code Master. Grosse morte et plutôt grosse que mode. En fait, ce jeu se présente comme une suite de Pac-Man dont les décors auraient été changés. On se promène dans différents décors envahis par des poulouzes zinc au point d'hommes et des boulbarges assoufflés. Seul à me donner envie de garnel sur le clip d'un lancer de bouffons pentesque, le jeu vire plutôt au gratte-nouilles.
Prof ST : La parole est mienne ! Voici un étonnant, vraiment étonnant logiciel qui permet de trafiquer ses sons sur ST et d'en tirer de la lecture d'eux d'autres logiciels. Bon, c'est vrai que la chose se trouve livrée avec une sorte se branchant sur ST uniquement, ce qui explique pourquoi les sons sa mêlent aussi beaux !
Doc Amiga : Oui, parce que je voudrais que même si tous les sons du ST on dirait les cris d'une baleine insomnique agonisante en train de subir les derniers assauts de Moby Dick.
Prof ST : Gougnafier. Chez **Music Master** sorti par Uni Soft, il suffit de... AT's possible my dear. Filtrer les sons, les retourner, les tordre, les bercer et aussi les remettre dans l'ordre. En gros, faire de la musique quoi ! On peut saisir les notes en se servant du clavier du ST. Amusement affolant !
Doc Amiga : Arrête ton char, on l'a aussi sur Amiga !
Prof ST : Je me gausse... Sur Amiga, il n'y a que 4 voies alors que sur ST on peut utiliser jusqu'à 16 voies.
Doc Amiga : Ah que... euh.
Prof ST : Succession d'ignares ! La version ST est 4 fois plus puissante et puis je suis pro de la lettre.
Doc Amiga : Plan à foutre parce que nous on a **Magician** sur Amiga ! Il s'agit d'un produit semblable à *Music Master*. Là aussi, il est possible de travailler les sons et de créer ses morceaux.
Prof ST : Su... combien de voies ?
Doc Amiga : Ben quatre, pourquoi ?

pourquoi
Prof ST : J'en étais sûr. Tous des pirates sur Amiga ! Sachez monsieur que les sons de *Music Master* peuvent être des sons échantillonnés avec *ST Replay*.
Doc Amiga : Ouais mais on peut aussi piquer les sons d'autres jeux à me semble ?
Prof ST : Escroc à la petite semaine !
Doc Amiga : Peuh ! Passons... Alors moi, j'ai un truc incroyable : un jeu belge. Incroyable parce que belge et non parce qu'il est intéressant...
Prof ST : Jaloux ? plaisan...e !
Doc Amiga : Ne prise pas aux autres, vaux dépravé ! Ainsi, les mots seraient que l'objet. Par rapport à la pénurie qui existe outre-Quiévrain, ça tranche sur le... A part ça... **Thrax** n'a rien de bien extraordinaire : un vaisseau de l'espace pilote à la rencontre d'un tas de jaunes casse-bonbons qui lui font des sur. Au sol, des chars lancent des roquettes. Vous m'en direz tant.
Prof ST : Vraiment intrigant, votre histoire. En revanche Infogrames nous prépare une avalanche de logiciels peut les mett à venir. Sont annoncés plein de produits, dont certains semblent partout à mettre appétissants. Le premier et non le moins drôle ne sera pas sorti avant ... On sait qu'il paraîtra vers avril et qu'il s'agit d'une simulation de chef d'entreprise. Si ça fonctionne autant que le fabuleux *Sim City* et c'est aussi intéressant, ve tacher un certain ailleurs, histoire de ne pas ne faire un enfant par décréte. On imagine déjà d'innombrables histoires de chômage, de grèves et autres joyeusetés de la vie patronale.
Doc Amiga : Tu l'a vu, Mole ?
Prof ST : Bon non. Mais John Lennon a dit "Imagine..."
Doc Amiga : N'importe quoi !
Prof ST : Qu'importe ! En tout cas, et ça je l'ai vu, **Sim City Architecture 2** sortira bientôt sur ST et sera édité par Infogrames. En fait il s'agit d'une disquette supplémentaire qui permet de jouer au travers de nouveaux décors et à de nouvelles époques. Enfin, nouvelles, façon de parler puisque la disquette comportera des éléments qui font allusion à l'Asie, l'Atlantide, le Far West et le Moyen Age entre autres. Changement du tout au tout. Qu'advient-il des aéroports, des usines et des crashs aériens, je vous le demande ?
Doc Amiga : Eh bien ?
Prof ST : Eh bien, ils se transforment en châteaux forts ou en mines d'or suivant l'époque. De la même façon, les accidents d'avions deviennent des attaques de dragons ou des plantages de ballons ascensionnels. Bien sûr les centrales atomiques disparaissent au profit de sources d'énergie plus conformes à la saison comme les moulins à eau ou à vent.
Doc Amiga : Un peu anarchique... mais achalque !
Prof ST : Oui, mais Infogrames a bien d'autres mets en chantier. Un super billard en 3 D **ATP Tours**, un jeu de tennis en fin, **the Gent**, une adaptation en jeu d'action de *Call of Cthulhu*, célèbrissime jeu de rôle inspiré de l'œuvre de H.P. Lovecraft. Par Dagon, par Abdul Alhazred, par le Chaos Rampant et les horreurs des maisons d'Arkham, voilà qui risque de donner du bon temps aux passionnés d'horreur. Autre sortie sur ST : **Mystical**, un jeu d'action bien sympa et plein d'humour, sur lequel je reviendrai prochainement.
Doc Amiga : Remarque, dans le genre, **Evil Dead** n'est pas piqué des hannetons. Rappelant digitales de le film et graphismes bien sanglants, evitez d'y jouer seul les nuits de pleine lune.
Prof ST : A ce Gou, sans les recoins vagues fournis par les vitres de votre bécane assez slow, on me bien !
Doc Amiga : On tout de suite que les Amigaphiles sont des Mois jaunes !
Prof ST : J'estime, avec la voix de Jean-Marie Le Pen, que les Amigaïeux sont des faces pâles !
Doc Amiga : Amigaphiles.
Prof ST : Yebeil ivars.
Doc Amiga : Ferme-la mère !
Prof ST : Warf, warf, warf ! Travaillez-tous à faire les recoins à gogo...
Doc Amiga : Je l'aurai au prochain round !

CHUTE DE MENHIRS !

Tétric, le jeu favori d'Obélix...

Tout d'abord, avant toute chose et au préalable, nos plus plates excuses pour les imperfections du listing *Oxhidi* (n° 43), dont voici le correctif. Croyez-moi, l'équipage au rapport en a sacrément pris pour son grade !

- Ligne 540 : rajouter 16 entre 3 et 19
- Lignes 580, 590, 610 et 620 : attention, la variable «petit l» se confond avec le chiffre 1 (ne pas lire 1-1 mais L-1).
- Ligne 1270 : remplacer IF JE (X,Y1) par IF JE (X,Y-1).
- Ligne 1340 : remplacer Z = AZ par Z = A-Z et Z1 = JE(X+1,Y)Z1 par Z1 = JE(X+1,Y)-Z1
- Ligne 1380 : remplacer Z=AZ par Z=A-Z

TETRIS BRETON

Outre ses propres créations, le druide du CPC qu'est Claude Le Moullec s'est fait une spécialité d'adapter à sa guise les softs du commerce. Il nous propose aujourd'hui une courte version Basic (7 Ko) du célébrissime *Tetris*, aussi passionnante que l'originale. **Tétric**, cette fois franchement celte - plus précisément des Côtes d'Armor -, se joue indifféremment au clavier ou au joystick.

- Gauche, droite : déplacement latéral de la pièce
- Haut : quart de tour.
- Fire ou copy : chute

LISTING EN BLOC

```
10 ' :::::::::::::::::::::::::::
20 '                           :
30 '     TETRIC VON BASIS      :
40 '                           :
50 '           PAR             :
60 '                           :
70 '   CLAUDE LE MOULLEC       :
80 ' :::::::::::::::::::::::::::
90 ' :::::::::::::::::::::::::::
100 ' VARIABLES DE BASE
110 ' :::::::::::::::::::::::::::
120 SYMBOL 251,0,0,1,0,0,0,1,0
130 DEFINT A-Z:MODE 1:INK 0,0:INK 1,2:INK 2,6:INK 3,25:BORDER 0
140 TR$=CHR$(22)+CHR$(1):NR$=CHR$(22)+CHR$(0)
150 XO$=CHR$(23)+CHR$(1):NX$=CHR$(23)+CHR$(0)
160 WINDOW #2,16,25,1,3:WINDOW #3,34,39,3,8
170 en1=2:en2=1:t=1:x=19:y=1
180 ENT 2,200,20,5:ENV 1,15,-1,1
190 ' :::::::::::::::::::::::::::
200 '     INITIALISATION
210 ' :::::::::::::::::::::::::::
220 RESTORE 280:FOR H=1 TO 13:READ A,B,C,D,E:WINDOW #1,A,B,C,D
230 PAPER #1,E:CLS #1:IF H>5 THEN 260 ELSE PRINT TR$
240 LOCATE A,C:PEN 0:PRINT CHR$(212):LOCATE B,C:PRINT CHR$(213)
250 READ A$:LOCATE A+2,C:PRINT A$
260 IF h=6 THEN PEN #1,3:FOR g=1 TO 240:PRINT #1,CHR$(206);:NEXT g
270 NEXT:LOCATE 13,23:PEN 1:PRINT "TETRIC VON BASIS":PEN 0:LOCATE 20,24:PRINT "by":LOCATE 15,25:PRINT "LMC SOFTWARE"
280 DATA 1,8,1,4,1,"TIME",1,8,6,9,1,"LINE",33,40,1,9,1,"NEXT",1,8,20,23,2,"SCOR",33,40,20,23,2,"HIGH"
290 DATA 15,26,1,20,2,12,29,22,25,3,2,7,3,3,0,16,25,1,19,0,2,7,8,8,0,34,39,3,8,0,2,7,22,22,0,34,39,22,22,0
300 sc=0:GOSUB 1120:h=0:GOSUB 1160:rec=0:GOSUB 1190
310 tps=350:tp=tps:LOCATE 3,3:PRINT tp
320 PEN 1:DIM sp$(9,4):RESTORE 370:FOR h=1 TO 9:FOR i=1 TO 4:READ a
330 a$=BIN$(a,9):c$="":FOR g=1 TO 9:b$=MID$(a$,g,1)
340 IF b$="0" THEN b$=CHR$(32)
350 IF b$="1" AND h<4 THEN b$=CHR$(143) ELSE IF b$="1" THEN b$=CHR$(207)
360 c$=c$+b$:NEXT g:sp$(h,i)=c$:NEXT i,h
370 DATA 448,73,7,292,457,79,295,484,432,216,27,54
380 DATA 240,153,30,306,201,15,294,480,464,89,23,308,242,185,158,314
390 DATA 409,94,307,244,414,378,243,189
400 PEN 3:FOR h=4 TO 19:LOCATE 16,h:PRINT STRING$(10,CHR$(251)):NEXT
410 sp1=INT(RND*9)+1:sp2=INT(RND*9)+1:IF sp1=sp2 THEN 410
420 CLS #3:en1=en1+1:IF en1=4 THEN en1=1
430 a$=LEFT$(sp$(sp2,1),3):b$=MID$(sp$(sp2,1),4,3):c$=RIGHT$(sp$(sp2,1),3)
440 PEN en1:LOCATE 36,5:PRINT a$:LOCATE 36,6:PRINT b$:LOCATE 36,7:PRINT c$
450 CLS #2:en2=en2+1:IF en2=4 THEN en2=1
460 a$=LEFT$(sp$(sp1,t),3):b$=MID$(sp$(sp1,t),4,3):c$=RIGHT$(sp$(sp1,t),3)
470 PEN en2:LOCATE x,y:PRINT a$:LOCATE x,y+1:PRINT b$:LOCATE x,y+2:PRINT c$
480 ' :::::::::::::::::::::::::::
490 ' ROUTINE PRINCIPALE
500 ' :::::::::::::::::::::::::::
510 GOTO 1230
520 IF JOY(0)=4 OR INKEY(8)=0 THEN 580
530 IF JOY(0)=8 OR INKEY(1)=0 THEN 620
540 IF JOY(0)=1 OR INKEY(0)=0 THEN 650
550 IF JOY(0)=16 OR INKEY(9)=0 THEN 680
560 GOTO 510
570 '   A GAUCHE
580 SOUND 1,100,2,5
590 IF TEST(246,360)=0 AND TEST(246,376)=0 AND TEST(246,392)=0 THEN x=x-1:CLS #2:GOTO 470 ELSE 510
600 x=x-1:CLS #2:GOTO 470
610 '   A DROITE
620 SOUND 1,100,2,5
630 IF TEST(398,360)=0 AND TEST(398,376)=0 AND TEST(398,392)=0 THEN x=x+1:CLS #2:GOTO 470 ELSE 510
640 '   1/4 DE TOUR
650 FOR r=1 TO 15 STEP 2:SOUND 1,50-r,1,5:NEXT:t=t+1:IF t=5 THEN t=1
660 CLS #2:x=19:GOTO 460
670 '   CHUTE
680 SOUND 1,200,50,7,0,2
690 col=10:FOR i=1 TO 3:FOR h=1 TO 10
700 IF TEST(234+(h*16),408-(16*i))<>0 THEN col1=h:IF col1<col THEN col=col1
710 NEXT h,i
720 fin=10:FOR i=1 TO 3:FOR h=1 TO 10
730 IF TEST(410-(h*16),408-(16*i))<>0 THEN fin1=h:IF fin1<fin THEN fin=fin1
740 NEXT h,i:fin=11-fin
750 pas=20:FOR h=col TO fin:pasm=0:base=325
760 base=base+16
770 IF TEST(234+(h*16),base)=0 THEN pasm=pasm+1:GOTO 760
780 pasb=0:base=349
790 base=base-16
800 IF TEST(234+(h*16),base)=0 THEN pasb=pasb+1:GOTO 790
810 pal=pasm+pasb:IF pas>pal THEN pas=pal
820 NEXT
830 LOCATE 1,1:PRINT NR$+XO$:PLOT 10,10,EN2:TAG
840 FOR h=1 TO pas:MOVE (X-1)*16,414-(Y*16):PRINT A$;
850 MOVE (X-1)*16,398-(Y*16):PRINT B$;:MOVE (X-1)*16,382-(Y*16):PRINT C$;
860 y=y+1:MOVE (X-1)*16,414-(Y*16):PRINT A$;
870 MOVE (X-1)*16,398-
```

CHUTE DE MENHIRS !

Tetric, le jeu favori d'Obelix..

T[illegible] d'abord avant toute chose et au préalable, nos plus plates excuses pour les imperfections du listing 0 fudr n 431 dont voici le correctif. Ceux-ci ont, l'équipage au rapport au [illegible] pr. [illegible] son grade.

• Ligne 540 : rajouter 16 entre 1 et 10

• Lignes 580, 590, 610 et 620 : attention, la variable [illegible] se confond avec le chiffre 1 (ne pas lire 1 1 mais L 1).

• Ligne 1770 : remplacer IF JL (X,Y) par IF JL (X,Y 1

• Ligne 1340 : remplacer Z AZ par Z = A Z et Z1 = JL(X+1 Y Z1 par Z1 = JL(X+1 Y 1 Z1

• Ligne 1360 : remplacer Z = AZ par Z = A Z

TETRIS BRETON

Outre ses propres créations, le druide du CPC qui est Claude Le Moullec s'est fait une spécialité d'adapter à sa guise les [illegible] du commerce. Il [illegible] aujourd'hui [illegible] Tetris Basic? Jeu de célèbre [illegible] aussi passionnante que l'originale **Tetric** cette [illegible] plus précisément des Cubes d'Amour [illegible] au clavier ou au joystick.

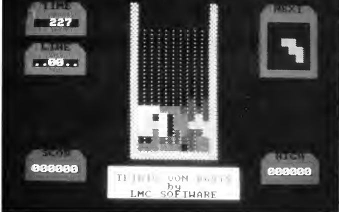
• Gauche, droite : déplacement latéral de la pierre

• Haut : quart de tour

• Feu ou esp. : chute

LISTING EN BASIC

```
10
20
30        TETRIC VON BASIS
40
50              PAR
60
70     CLAUDE LE MOULLEC
80
90
100    VARIABLES DE BASE
110
120 SYMBOL 25 [illegible]
130 DEFINT A-Z:MODE 1:[illegible]
0,0:INK 1 [illegible]:INK [illegible]:INK
1,2:BORDER 0
140 TRS=CHRS [illegible] CHRS(1
NRS=CHRS [illegible] CHRS [illegible]
150 NOS=CHRS [illegible] CTRS [illegible] NS$
=CHRS [illegible] CHRS [illegible]
160 WINDOW [illegible]
WINDOW #3 [illegible]
170 [illegible] 1 [illegible] y=1
180 ENT [illegible]
1
190
200     INITIALISATION
210
220 RESTORE [illegible] FOR [illegible] TO
[illegible] READ A B C D E WINDOW
#1 A,B,C,D
230 [illegible]
[illegible] PRINT [illegible]
240 LOCATE [illegible] PRINT
CHRS (12) LOCATE [illegible] PRINT
CHRS(13)
250 READ A$:LOCATE
A=2,[illegible] PRINT A$
260 [illegible] FOR
[illegible] PRINT #[illegible] CHRS
(200) NEXT [illegible]
270 NEXT LOCATE [illegible]
PEN 1 PRINT "TETRIC VON
BASIS" PEN 2 LOCATE [illegible]
PRINT [illegible] LOCATE [illegible]
PRINT [illegible] SOFTWARE
280 DATA [illegible] "TIME" 1 8
[illegible] "LINE" [illegible] "NEXT" [illegible]
,23,2,"SCOR [illegible]
290 DATA [illegible]
5,3,2,2 [illegible]
4,10 [illegible]
300 [illegible] GOSUB [illegible] GOSUB [illegible]
1160 [illegible] GOSUB 1173
310 [illegible] LOCATE
[illegible] PRINT [illegible]
320 [illegible] PEN [illegible]
RESTORE [illegible] FOR [illegible] TO
9 FOR [illegible] TO 4 READ [illegible]
330 [illegible] FOR [illegible] 1
TO [illegible]
340 IF b$=0 THEN
b$=CHR$(32)
350 IF b$=1 AND [illegible] THEN
b$=CHR$(143) ELSE IF b$=1
THEN b$=CHR$(207)
360 [illegible] S=c$+b$ NEXT
[illegible] NEXT [illegible]
370 DATA 448,73 7 292 457
79 295 484 432,216 77,53
380 DATA 740,[illegible] 306 [illegible]
15 394 450 464 89,23 300
[illegible] 188 314
390 DATA 409 94 307 344 414
378,243 189
400 PEN 3:FOR [illegible] TO
[illegible] LOCATE [illegible] PRINT
STRING$(10,CHR$(25)) NEXT
410 sp1=INT(RND 9+1 sp2
=INT(RND [illegible] IF sp1=sp2
THEN 410
420 CLS #3:cn1=cn1+1 IF cn1=4
THEN cn1=1
430 a$=LEFT$(sp$(sp2,1) 3) b$=
MID$(sp$(sp2,1),4,3):c$=RIGHT$
(sp$(sp2,1) 3)
440 PEN cn1 LOCATE 3,5
PRINT a$ LOCATE [illegible] PRINT
b$ LOCATE [illegible] 7 PRINT c$
450 CLS [illegible] cn2=cn2+1 IF cn2=4
THEN cn2=1
460 a$=LEFT$(sp$ sp1 1),3)
b$=MID$(sp$(sp1 1) 4 3)
c$=RIGHT$(sp$(sp1 1) 3)
470 PEN cn2 LOCATE x y PRINT
a$ LOCATE [illegible] y+1 PRINT
b$ LOCATE x y+2 PRINT c$
480
490   ROUTINE PRINCIPALE
500
510 GOTO 1270
520 IF JOY(0)=[illegible] OR INKEY(8)=0
THEN 580
530 IF JOY(0)=[illegible] OR INKEY(1)=0
THEN 620
540 IF JOY(0)=[illegible] OR INKEY(0)=0
THEN 650
550 IF JOY(0)=[illegible] OR INKEY(9)=0
THEN 680
560 GOTO 510
570    A GAUCHE
580 SOUND 1 100,2,5
590 IF TEST(246,360)=0 AND
TEST(246,370)=0 AND
TEST(246 392)=0 THEN x=x
-1:CLS #7 GOTO 470 ELSE 510
600 x=x [illegible] CLS #7 GOTO 470
610    A DROITE
620 SOUND 1 [illegible]
630 IF TEST([illegible])=0 AND
TEST (395 370)=0 AND
TEST(395 39[illegible])=0 THEN
x=x+1:CLS #7 GOTO 47[illegible] ELSE
510
640    1/4 DE TOUR
650 FOR [illegible] TO [illegible] STEP
[illegible] SOUND [illegible]
[illegible] NEXT [illegible] IF [illegible] THEN
[illegible]
660 CLS [illegible] =19 GOTO 4[illegible]
670    CHUTE
680 SOUND 1 200 50 2 0,2
690 [illegible] FOR [illegible] TO 3 FOR
h=1 TO 10
700 IF TEST([illegible] h 16 400
[illegible] <>0 THEN [illegible] IF
[illegible] THEN [illegible]
710 NEXT h
720 [illegible] FOR [illegible] TO 3 FOR
h=1 TO 10
730 IF TEST(4[illegible] 16 408-
[illegible] <>0 THEN [illegible]
[illegible] THEN [illegible]
740 NEXT h [illegible]
750 [illegible] FOR [illegible] TO
[illegible] 375
760 [illegible] h
770 IF TEST([illegible] THEN [illegible] GOTO 760
780 [illegible] base-140
790 base=base 16
800 IF TEST(534+[illegible] base)=0
THEN [illegible] GOTO 790
810 [illegible]
THEN [illegible]
820 NEXT
830 LOCATE [illegible] PRINT NRS
[illegible] PLOT [illegible] TAG
840 FOR [illegible] TO [illegible] MOVE [illegible]
[illegible] PRINT A$
850 MOVE [illegible] 6,398
[illegible] PRINT B$ MOVE [illegible]
[illegible] PRINT C$
860 [illegible] MOVE [illegible] 10 434-
[illegible] PRINT A$
870 MOVE [illegible] 10 398
```




```
(Y*16) PRINT B$, MOVE (X-1)*16,382-(Y*16) PRINT C$,
880 SOUND 1,46+(h*10),3,5 NEXT h TAGOFF
890 LOCATE 1,1 PRINT NX$+TR$
900 sp1=sp2:sp2=INT(RND*9)+1 IF sp2=sp1 THEN 900
910 tr=1 CLS #2
920 noir=0 FOR z=1 TO 14
930 FOR h=1 TO 10
940 IF TEST(234+(h*16),88+(z*16))=0 THEN noir=noir+1
950 NEXT h
960 IF noir=0 THEN GOSUB 1000
970 IF noir=10 THEN 990 ELSE noir=0
980 NEXT z
990 GOTO 1040
1000 LOCATE 1,1 PRINT nr$ WINDOW #4,16,25,2,20-z
1010 LOCATE #4,10,1 PRINT #4,CHR$(11):LOCATE 1,1 PRINT tr$
1020 PEN 3 LOCATE 16,4 PRINT STRING$(10,CHR$(251))
1030 tps=tps-10 sc=sc+85 GOSUB 1120 li=li+1 GOSUB 1160 z=z-1 RETURN
1040 nor=0 FOR h=1 TO 10
1050 IF TEST(234+(h*16) 344)<>0 THEN nor=1
1060 NEXT IF nor=1 THEN 1280
1070 tp=tps IF tp<50 THEN tp=50
1080 t=1 x=19 y=1 GOTO 420
1090 '
1100 '    LES SCORES
1110 '
1120 PEN 3 LOCATE 2,22 PRINT nr$,"000000" IF sc=0 THEN RETURN
1130 IF sc<100 THEN LOCATE 6,22 PRINT nr$,"    ";LOCATE 5,22 PRINT tr$,sc RETURN
1140 IF sc<1000 THEN LOCATE 5,22 PRINT nr$,"    " LOCATE 4,22 PRINT tr$,sc RETURN
1150 IF sc<10000 THEN LOCATE 4,22 PRINT nr$,"    " LOCATE 3,22 PRINT tr$,sc RETURN
1160 PEN 3 LOCATE 2,8 PRINT nr$," 00 " IF li=0 THEN RETURN
1170 IF li<10 THEN LOCATE 5,8 PRINT nr$," ' LOCATE 4,8 PRINT tr$,li RETURN
1180 LOCATE 4,8 PRINT nr$," " LOCATE 3,8 PRINT tr$,li RETURN
1190 PEN 3 LOCATE 34,22 PRINT nr$,"000000" IF rec=0 THEN RETURN
1200 IF rec<100 THEN LOCATE 38,22 PRINT nr$,"  " LOCATE 37,22 PRINT tr$,rec RETURN
1210 IF rec<1000 THEN LOCATE 37,22 PRINT nr$,"  ' LOCATE 36,22 PRINT tr$,rec RETURN
1220 IF rec<10000 THEN LOCATE 36,22 PRINT nr$," " LOCATE 35,22 PRINT tr$ ,rec RETURN
1230 tp=tp-1 PEN 3 LOCATE 3,3 PRINT nr$;tp,tr$ IF tp>0 THEN 520
1240 ENT 4,20 3,5 SOUND 4,20,100,15,0,4 GOTO 680
1250 '
1260 '    FIN DE PARTIE
1270 '
1280 FOR i=1 TO 200 SOUND 1,1,1,14 NEXT FOR G=1 TO 16 FOR H=1 TO 10
1290 IF TEST(234+(h*16),88+(g*16))=0 THEN 1310
1300 sc=sc+10 SOUND 1,0,15,15,1,,15 GOSUB 1120
1310 PEN 0 LOCATE 15+h,20-g PRINT CHR$(143)
1320 NEXT h,g PEN 1 IF rec<sc THEN rec=sc GOSUB 1190
1330 PEN 1 LOCATE 16,10 PEN 3 PRINT "UNE AUTRE?"
1340 LOCATE 18,12 PRINT"(O/N)'
1350 A$=INKEY$ IF A$="" THEN 1350
1360 a$=UPPER$(a$) IF a$='N" THEN END
1370 IF a$="O" THEN 1380 ELSE 1350
1380 CLS #3 CLS #2 SC=0 GOSUB 1120 LI=0 GOSUB 1160
1390 TPS=350 TP=TPS X=18 Y=1 GOTO 400
```

POKEUR AMSTRAD CPC

Autre chose afin de vous faire profiter de quelques merveilleux petits programmes en langage machine, nous vous offrons dès à présent un court utilitaire à conserver pieusement, autorisant la saisie en toute sécurité des codes hexadécimaux qui ne manqueront pas d'orner prochainement cette rubrique Que certains ne s'étonnent pas de l'évidente similitude - lignes de 16 codes au lieu de 8 - avec un programme ayant fait les beaux jours d'un magazine concurrent, helas défunt L'auteur (du programme) est le même, le chef de rubrique (du magazine) également...

L'utilisation se révèle d'un confort extrême Indiquez à la demande de l'ordinateur, et sans aucun préfixe, l'adresse de début en hexadécimal du listing publié Tapez ensuite uniquement les codes et les sommes de contrôle Les adresses suivantes, espaces et validations sont automatiques (la touche Del utilisable en cours de frappe) En cas d'erreur décelée par le checksum de fin de ligne, un signal et un message d'alerte précèdent le réaffichage de la ligne litigieuse à corriger au moyen du curseur Une fois la donnée rectifiée, l'appui sur la touche fléchée droite réaffiche le reste de la ligne gardée en mémoire Ladite touche permet également de dupliquer facilement une ligne de zéros En fin de saisie la sauvegarde binaire s'effectue après appui sur la touche 'S' et entrée du nom de fichier. Bref, tout cela est tellement évident à l'emploi .. Le moment venu et si besoin est, nous apporterons quelques précisions supplémentaires

LISTING A STOCKER

```
10 Pokeur CPC (Micro News 1991)
20 MEMORY &2000 DIM O$(34) MODE 2 BORDER
```

```
0 INK 0,0 INK1,13 CLS PRINT ·PRINT" I changement de l'adresse courante " PRINT" S sauvegarde des donnees.". PRINT" Taper uniquement les codes (espaces et Return automatiques)
30 PRINT" Les flèches gauche et droite servent à l'édition
40 PRINT·INPUT" ADRESSE DE DEPART : ",A$·D$=A$:IF A$="" THEN 40
50 A=VAL("&"+A$)
60 I=0:A$=HEX$(A,4) PRINT PRINT A$;".",:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"+RIGHT$(A$,2))
70 T$="".WHILE T$="":CALL &BB8A.CALL &BD19 T$=INKEY$:CALL &BB8D CALL &BD19 WEND T$=UPPER$(T$)
80 IF T$=CHR$(242) THEN T$=CHR$(127)
90 IF T$=CHR$(243) THEN T$=O$(I)
100 IF T$="I" THEN CLS RUN
110 IF T$<>"S" THEN 140 ELSE D=VAL("&"+D$) IF D>0 AND A<0 THEN A=A+65536
120 PRINT PRINT INPUT" NOM : ",N$ IF N$<>"" THEN SAVE N$,B,D,A-D+1
130 GOTO 60
140 IF T$<>CHR$(127) THEN 160 ELSE IF I=0 THEN 70 ELSE I=I-1 PRINT CHR$(8)," ",CHR(8), IF I/2<>I\2 THEN PRINT CHR$(8)," ",CHR$(8),
150 GOTO 70
160 IF T$<"0" OR T$>"F" THEN SOUND 7,150,20.GOTO 70
170 IF T$<"A" AND T$>"9" THEN SOUND 7,150,20 GOTO 70
180 PRINT T$; IF I=31 THEN PRINT" ", ELSE IF I/2<>I\2 THEN PRINT" ",
190 O$(I)=T$
200 I=I+1·IF I<34 THEN 70
210 FOR I=0 TO 31 STEP 2 X=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) POKEA,X A=A+1 C=C+X*((I\2)+1). NEXT C=(C MOD 256+C\256) AND &FF
220 IF C=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) THEN 60
230 SOUND 7,50,10 SDUND 7,500,10 A=A-16 PRINT"ERREUR!" PRINT HEX$(A,4)," ", FOR I=0 TO 31 PRINT O$(I); IF I/2<>I\2 AND I<>31 THEN PR
INT " ",
240 NEXT PRINT" ", PRINT O$(1), I=I+1 C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"+RIGHT$(A$,2))·GOTO 70
```

Capitaine Pixel

```
0 INK 0,0:INK 1,1:CLS:PRINT
PRINT" 1 : Changement de l'adresse courante":PRINT" S : sauvegarde des données":PRINT" Taper uniquement les codes (espaces et Return automatiques)"
30 PRINT" Les flèches gauche et droite servent à l'édition."
40 PRINT:INPUT"ADRESSE DE DEPART ";A$:D$=A$:IF A$="" THEN 40
50 A=VAL("&"+A$)
60 I=0:Y$=HEX$(A,4):PRINT:PRINT A$;" ";:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"+RIGHT$(A$,2))
70 T$="":WHILE T$="":CALL &BB8A:CALL &BD19:T$=INKEY$:CALL &BB8D:CALL &BD19:WEND:T$=UPPER$(T$)
80 IF T$=CHR$(242) THEN T$=CHR$(127)
90 IF T$=CHR$(243) THEN T$=O$(I)
100 IF T$="1" THEN CLS:RUN
110 IF T$<>"S" THEN 140 ELSE D=VAL("&"+D$):IF D>0 AND A<0 THEN A=A+65536
120 PRINT:PRINT:INPUT"NOM ";N$:IF N$<>"" THEN SAVE N$,B,D,A-D+1
130 GOTO 60
140 IF T$<>CHR$(127) THEN 160 ELSE IF I=0 THEN 70 ELSE I=I-1:PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);:IF I/2<>I\2 THEN PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);
150 GOTO 70
160 IF T$<"0" OR T$>"F" THEN SOUND 7,150,20:GOTO 70
170 IF T$<":" AND T$>"9" THEN SOUND 7,150,20:GOTO 70
180 PRINT T$;:IF I=31 THEN PRINT:ELSE IF I/2<>I\2 THEN PRINT" ";
190 O$(I)=T$
200 I=I+1:IF I<32 THEN 70
210 FOR I=0 TO 31 STEP 2:V=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)):POKE A,V:A=A+1:C=C+V*(I/2+1):NEXT:C=(C MOD 256+C\256) AND &FF
220 IF C=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) THEN 60
230 SOUND 7,50,10:SOUND 7,50,10:A=A-16:PRINT"ERREUR":PRINT HEX$(A,4);" ";:FOR I=0 TO 31:PRINT O$(I);:IF I/2<>I\2 AND I<>31 THEN PRINT" ";
240 NEXT:PRINT:PRINT O$(I);:I=I+1:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"+RIGHT$(A$,2)):GOTO 70
```

Capitaine Flacl

LES ANCIENS NUMEROS DE MICRO NEWS

Les numéros 13, 14, 17 et 18 sont épuisés.

- **N°6** L'Archimèdes. Le spectre d'Hebdogiciel.
- **N°7** Spécial recherche technique. Micro-serveurs.
- **N°8** Dossier piratage. L'image numérique.
- **N°9** Piratage. Le sida informatique. Assembleur.
- **N°10** Les femmes et la micro ! Spécial consoles de jeux.
- **N°11** Dossier Atari : 100 nouveautés Amiga !
- **N°12** Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
- **N°15** Le match du siècle : ST contre Amiga.
- **N°16** 160 pages de jeux et de bidouilleurs !
- **N°19** Freeware : les jeux gratuits. 1er jeu sur CD ROM.
- **N°20** La console Konix. 20 jeux pour Atari 800XL/XE.
- **N°21** Consoles : Super Thunder Blade, Super Mario 2.
- **N°22** Iron Lord : la baston. Rasle Zounette Zelda 2.
- **N°23** Spécial été 100 jeux testés. Roman-photo Coral.
- **N°24** Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots, Ninja.
- **N°25** Barjon Attack. Atari STE. Xenon 2, Wall Phaser.
- **N°26** Scandale dans la micro : tout est trop cher !
- **N°27** Guide complet des consoles et ordinateurs.
- **N°28** Piratage : la fête est finie !
- **N°30** Psygnosis. Electronic Arts. Shinobi.
- **N°31** Harricana. Banc d'essai Atari Stacy.
- **N°32** Les jeux vidéo sont-ils nocifs ? CD ROM CDI.
- **N°33** Numéro scandaleux : 3 manettes Sega.
- **N°34** Consoles hi-tech. Amiga 3000.
- **N°35** Numéro zarbi. Reportages Microprose, Mirrorsoft.
- **N°36** Tops : Unreal, Nebulus 2, Space Manbow, Super Grafx.
- **N°37** Tout sur la NEO-GEO. CES de Chicago.
- **N°38** Spécial été. Nouveautés : Cryo, Sierra, Coktel, Loriciel.
- **N°39** Dossier Amstrad CPC+/GX4000.
- **N°40** La Nintendo Super Famicom ! Tous jeux GX4000.
- **N°41** Real et Mac. Rick Dangerous 2. Panza Kick Boxing.
- **N°42** Spécial Noël. Dossier machines. Les portables Nec et Sega.
- **N°43** Les 100 Tops 1990. Colorimage. Grand Prix 5000.

PORT GRATUIT

☐ Je vous commande les numéros suivants

.... X 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) .... F

.... X 16 francs (à partir du numéro 30) .... F

Pour l'étranger et les DOM/TOM rajouter 10 F par numéro (port inclus) .... F

Total .... F

A retourner à Micro News 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Ville .... Code postal ....

Mon ordinateur est un .... Age ....

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus tu peux bosser et t'éclater !

Sur les disquettes tu révises tes cours : les maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Reflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux 32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu et un jeu de simulation de course automobile : Burnin Rubber sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus

Nom ______ Prénom ______ Age ______
Adresse ______ Tél. ______
Ville ______ Code postal ______

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 74 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

INTERFACEMENT VOTRE

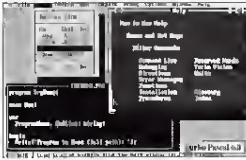
Les heureux possesseurs de PC du haut de gamme ne seront désormais plus les seuls à bénéficier d'une interface graphique digne de ce nom...

GEOWORKS ENSEMBLE

tion Windows ne se révèle pas réaliste. Des contacts officieux se [illegible] ment d'ailleurs en cours. Bonne chance !

TURBO PASCAL 6.0

Restons dans les interfaces graphiques pour mentionner la sortie de Turbo Pascal 6.0, qui bénéficie désormais du même environnement que *Turbo C++* Turbo Assembler 2.0 et Turbo Profiler 1.0. Ce dernier est destiné à effectuer des statistiques sur les temps d'exécution d'un programme, afin de repérer où se dissipe la puissance machine [illegible] charge au programmeur d'aller ensuite optimiser sa source ! Si la configuration minimale demandée se révèle être un PC/AT avec 512 Ko de RAM et un floppy de 720 Ko, un disque dur avec 3,5 Mo de libre s'impose [illegible] (Prix de vente 1 495 F, version Pro 2 995 F. Mise à niveau [illegible] 695 F ; version pro 995 F).


Turbo Pascal 6.0

C'est à dire du multifenêtrage avec des boîtes de dialogue entièrement gérées par une souris [illegible] Macintosh. Rien de plus facile maintenant que de transférer des morceaux de texte d'une fenêtre à l'autre, via le presse papier. Le développeur y trouvera une ergonomie sérieusement améliorée par rapport à la version 5.5 et le [illegible] environnement graphique en mode texte [illegible] une très grande vitesse de réaction.

Bien que le compilateur n'ait pas subi de lifting [illegible], il peut maintenant compiler en mode protégé pour les 286 et 386. Au niveau de la programmation objet [illegible] est accepté pour les méthodes d'un objet [illegible] ainsi la modularité. Au [illegible] le compilateur accepte l'Assembleur [illegible] également nous l'écriture des routines optimisées.

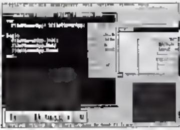
Une nouveauté, *Turbo Pascal* est distribué avec *Turbo Vision* une bibliothèque orientée objets qui vous permettra de construire très facilement vos boîtes de dialogue et autres menus déroulants etc. Vous pourrez ainsi donner à vos [illegible] la présentation qu'utilise Borland avec *Quattro Pro, Turbo C++* et maintenant *Turbo Pascal 6.0*.

Très bien intégrée dans cet environnement, la version professionnelle y ajoute Turbo Debugger 2.0 (orienté objet) [illegible]

[illegible]

AB Club a obtenu la distribution exclusive en France de la nouvelle version 2.10 de Power Basic, précédemment et non sous le nom de *Turbo Basic* et édité par Borland International. Cette version est pratiquement 100 % compatible avec GW-Basic ou *Basica* et accepte les applications précédemment écrites sous *Turbo Basic* (mise à jour possible). Au rang des nouveautés les fonctions d'E/S ont été globalement améliorées. On trouve maintenant des fonctions qui permettent de contrôler les fichiers partagés en mode réseau local. *Power Basic* peut gérer les ports de COM1 à COM4 jusqu'à une vitesse de 115 000 bauds etc. Autres points forts, les opérations mathématiques offrent de nouveaux types de données avec des variables flottantes sur 80 bits, des entiers de 64 bits et la possibilité d'utiliser le mode BCD (Binaire Codé Décimal) en virgule flottante qui évite les erreurs d'arrondis dans les calculs financiers, par exemple. Ainsi que l'on trouve également de l'interface utilisateur qui comporte maintenant des menus déroulants et une aide en ligne contextuelle. L'ensemble [illegible] comprenant [illegible] parfaitement intégré avec éditeur, compilateur, débogueur et éditeur de liens. Prix : 1 250 F

[illegible]



Annoncé pour [illegible] de janvier dernier [illegible] Ultravision 1095 [illegible] pas de 0,31 mm, d'une résolution [illegible] 1 600 x [illegible] 200 en mode non entrelacé. Il s'adapte automatiquement à des fréquences horizontales comprises entre 30 et 78 kHz et aux fréquences verticales entre 50 et 100 Hz. Préréglé sur 12 standard [illegible] est possible d'en programmer [illegible] sur lesquels il se synchronisera [illegible] y a lieu. Les [illegible] sont présentés sur un panneau [illegible] de LCD. Applications principales visées : CAO ou PAO. (Importé par Omnilogic, prix non communiqué.)

[illegible]

Pour finir un petit [illegible] de dépannage bien humble. Vous disposez peut-être d'un lecteur de disquettes 3 1/2 pouvant fonctionner avec des supports de 1,44 Mo. Mais voilà, ces derniers sont chers, très chers ou bien vous n'en avez pas sous la main... Pas de panique, vous avez sans doute remarqué que les disquettes 1,44 Mo comportent un second trou placé du côté opposé à la petite languette de protection. Cet emplacement laisse d'ailleurs apparaître une trace sur les 720 Ko. L'idée est là ! il consiste à percer un simple trou (mini perceuse, fer à souder Colt 45 [illegible] pour transformer une disquette 720 Ko en disquette 1,44 Mo. Bons [illegible], est-il, il ne reste plus qu'à formater. N'attendez pas trop tout de même de cette bidouille car elle ne fonctionne qu'avec des disquettes d'une certaine qualité. D'autre part Abondos décline toute responsabilité en cas de perte de données. A bon entendeur, salut !

Abondos

Omnilogic Titan 1095

LE MAJOR EXPLORATEUR

Si j'ai bonne mémoire, fouillez tout le secteur, les p'tits gars !...

Décidément l'année 89 (et nous gâte. D'une part une nouvelle fonction d'exploration de la mémoire, idéale pour les petits malins qui entre autres espèrent découvrir sans se fouler la solution des jeux d'aventure. D'autre part un éditeur de secteurs à l'intention des bidouilleurs de tout acabit. Tous ce à su TO8 TO8+ Whaou fameux !

DUMPEUR

Après l'entrée d'une adresse d'implantation (exemple &H8000) le programme génère et sauve sur disquette la routine binaire DUMP.BIN (voir pour cela le REM en ligne 1001). Après chargement de celle-ci par la formule consacrée LOADM"DUMP.BIN",,R on dispose d'une commande supplémentaire permettant le dump ASCII de la mémoire

DUMP x TO y

"x" définit le début de la zone à explorer et "y" la fin. Ces deux paramètres inférieurs ou égaux à 65535 sont facultatifs. Quelques exemples d'utilisation

DUMP &H0000 TO &HEFFF DUMP TO &HDFFF DUMP &HE500 DUMP DUMP A TO B etc.

- Le défilement se réalise en mode page, donc plus rapidement.
- L'exploration des banques de mémoire RAM (A000 DFFF) nécessite l'utilisation préalable de l'instruction BANK.
- Lors du défilement, STOP et CNT/C sont effectifs
- Tout paramètre omis est remplacé par celui qui a été précédemment utilisé

THE LISTING ONE

```
10 SCREEN4,6,6:CLS:PRINT"Fonction DUMP":PRINT"Copyright 1987 & 1989 by Fabrice":PRINT:COLOR 1:PRINT"Adresse d'implantation ":COLOR 1:INPUT"&H",D$:D=VAL("&H"+D$):PRINT
1000 DD=1010:P=1:FORT=D TOD+&H16C STEP 13:C=0:READA$:FORU=0TOLEN(A$)/2-1:O=VAL("&H"+MID$(A$,U*2+1,2)):POKET+U,O:C=C+O:NEXT:READA$:IFC=VAL("&H"+A$)THENNEXTELSEPRINT"Erreur DATA Ligne"STR$((T-D)/13+P+DD):STOP
1001 'SAVEM"DUMP",D,D+&H16C,D
1002 EXECD:CLEAR,D-1
1003 END
1010 DATAB6001AC6FF811E270A5C811027 47E
1011 DATA0581602E435C5833BC4151CE3D 439
1012 DATA3440EEC586F05D2F0898DF7DF0 5F6
1013 DATA8027048BED334AA721E801503A 454
1014 DATA363230A910AF3EEF2335403344 43B
1015 DATA9C9CAEC53346A8C0847FAFA66D 6CF
1016 DATA5F2AF66D402EEE3967867?862 509
1017 DATA1008000A950?F35 01D1FBA26 379
1018 DATA388E11261098E8EF517A58DC68D 564
1019 DATAC69DB89C9DC00DC08D82A211A2 615
1020 DATA112A0?3AAE115F11 7053AE000 2FC
1021 DATA44554DD000080F96167?32503 4E2
1022 DATA7E09003??CF17E201D27168166 46A
1023 DATA270C6D1120AF8C169DC681BB26 537
1024 DATA089DC08D1120AF8C0AED11A2ED 595
1025 DATA077E119F00003FFF34771A5033 3E6
1026 DATA8D007E8D5630?CEF8D588D4F6D 5E7
1027 DATA548D4E18AE1CE6A4C47FC12024 6D6
1028 DATA02C0?2E8DE80310AC1E27253121 418
1029 DATABDE50921E78DE806C1632717C1 62T
1030 DATA0226DC9DE80925FB8DE8024F6 E9F
1031 DATABDE806C103270220C6C61B8DE8 60d
1032 DATA836DE80924F68D0535F78DE893 636
1033 DATAE6C0C10426F739E8808D02E080 71C
1034 DATA3404C4F054545454?D04350?C4 4CA
1035 DATA6FC10A2502CE870?30 EE6031F 456
1036 DATA20201F12141B42165?1B601B6B 21E
1037 DATA0C184E1B5C44554D?020415343 319
1038 DATA4?493A201B4C2004203E?E2004,237
1039 DATA180D0A1F20211B0C041F20200C 1T5
1040 DATA04041F20800C04 072
```

EDITEUR

Idem ci-dessus. Après avoir spécifié l'adresse d'implantation (exemple &HC000) le programme sauvegarde sur disque le fichier binaire EDITDSK.BIN un éditeur de disquettes plutôt fameux.

- Au départ, un index clignote sur Disk N° <0>
- Le curseur se déplace à l'aide des touches flèches droite et gauche.
- ENTREE valide un choix et ESPACE fait passer au suivant.
- Un secteur se lit en pressant ENTREE lorsque le curseur est sur <Read>. Les codes dudit secteur s'affichent pour d'éventuelles modifications. Déplacement à l'aide des touches directionnelles (flèches)
- EFF bascule dans la correspondance ASCII (elle aussi modifiable). Retour à l'hexa par INS
- La touche "flèche retournée" donne accès au bandeau des commandes. Le curseur sur <Write> suivi d'une validation enregistre les modifs effectuées.
- CNT/C permet de sortir du programme.

THE LISTING TWO

```
10 SCREEN4 6 5 CLS PRINT Editeur de Disquettes PRINT Copyright 1988 by Fabrice" PRINT COLOR 1 PRINT Adresse d implantation." COLOR 1 INPUT &H D5 D=VAL( &H +D$) PRINT
1000 DD=1010 P 1 FORT=D TOD+&H59ASTEP13 C=0 READA$ FORU=0TOLEN(A$)/2 1 D=VAL( &H +MID$(A$ U*2+1 2)) POKET+U O C C+O NEXT READA$ IFC=VAL( &H +A$)THENNEXTELSEPRINT Erreur DATA Ligne STR$((T D)/13*P+DD) STOP

1001 "SAVEM"EDITDSK" D D+&H56A,D
1002 SCREEN 0 EXECD CLEAR D-1
1003 END
1010 DATA347F00001F6B17033731C8146F 410
1011 DATA2A6F206F2610EF221700AF1704 358
1012 DATA13C6141704539E15030603E624 384
1013 DATA1704128DE6062441170444C120 380
1014 DATA2742C1042005170 1DE2031C109 370
1015 DATA2B111704006F256F206C24A624 365
1016 DATAE10412306F24C108261117048B 3C3
1017 DATA8F256F206A24A6242A0460 4A7 3E0
1018 DATA24C10D26031703 C17030017 4 23D
1019 DATA4420A0AE258C000027A1170351 40E
1020 DATAE1805E5270D356D4 E6272582 4A8
1021 DATAED3CC14F10220400E727170380 3B7
1022 DATAE1806E6240D1B6D31E6282502 465
1023 DATAED225D10 703E7C110102203E1 414
1024 DATAE7731703 A1600 2340454545 4 35F
1025 DATA54E720350 C40FE7 135E620 8 508
1026 DATA55 855EA21394F34061F10AB60 40F
1027 DATA1703 3500C6111703 CBDE809 3FB
1028 DATA24FB170387C12026031A0134C1 3DF
1029 DATA0A26061701 1E20D7C10927040 1 31B
1030 DATA0826044A4020CC8D0C23C6E7A8 4E5
1031 DATA1CF10225C11CFE393408C14F22 4E3
1032 DATA1DC1302519C1392306C1412511 3A7
1033 DATAC007C0301CFE1F98E001170338 524
1034 DATAA76124951A01 86C6141 7032E 3B8
1035 DATABE3506 607E62 1702EDEDE 05 51
1036 DATA242E17031FC1201 27FEBBC10A 427
1037 DATA2605170087201CC10 20 6C29 2C4
1038 DATAA02 810123020F29C105260 6 38D
1039 DATA292A0 5029C10D2 081702A917,2B4
1040 DATA0332 0 0D 3280C6D2A102703 2A9
1041 DATA0396060D0C20A6F6028D066A2A,38F
1042 DATAED24209C340657 EA62497450F 43F
1043 DATA4AEC7DD 1B302B9F4FBDEE2A0D 5AA
1044 DATA4E102602D6C6071702 F358634 3E2
1045 DATA56860757 1B332 8E000 00597 3A3
1046 DATA200C1B1F1B1E8017028 11E8517 275
1047 DATA027CC 20170200817028 4FE6C6 4A4
1048 DATA1702 EC8201702 7D4C811025F1 3F0
1049 DATA170275E5C0C100250 C080C11F 5BC
1050 DATA2202C02E17026 44A2 EC30 810 3E3
1051 DATAAC2525B835D83576C811170251 4A4
1052 DATA0D2 10270 26FCE0000 1700E296 34C
1053 DATA204AD51B1F014F34061F10A6 6 33E
1054 DATA17021A3506C01117022 0 DE 0 33
1055 DATA24FB17022 C11E2807C6141702 35F
1056 DATA1C36F6C11D2742170057241234 3
1057 DATA001700A0037E0D70E0F11701EF 0 1

1058 DATA354 20B717FEA225CDE7A C 1 04F
1059 DATA0225B6327E0D5717FE4 E7F1C1 565
1060 DATA0 2502C0 0C1202402C 2E1700 3F5
1061 DATA8E1701D6C0094 0E1700 4C511 49D
1062 DATA1701CC 0DE00824FB1701C7C11E,56F
1063 DATA27 FC11C102 FF72 D2C24041F 44B
1064 DATA 320DEC17F22DAL12025D6327E,5C0
1065 DATA8D0EE7F11701A1 D3C17 1 8C6 0 B
1066 DATA 20DE3446332 EC6233C EF66,580
1067 DATA35C6344 A563C100271 C10007 475
1068 DATA11C10A270AC1 B27041CFE20 F 396
1069 DATA602 0 10 0034A4A4CA7616F60 415
1070 DATA1A01135C6344 0D1E34041F3 6 34
1071 DATA 33DCB0A1F98350417013535C6,34D
1072 DATA347 0D 034041F30C03B20E8C6,45D
1073 DATA 511630010 505335 5C2 F535 395
1074 DATA34304F330D01900EFFFF10 E00,534
1075 DATA00 DEC00AFC14C 1012 EF EE 687
1076 DATA001F124F DEC00 EF F01F124C,514
1077 DATA DEC00170113ECC11063FEFE27 6 3
1078 DATA114D2A0 1F17 DD17 1 A20EC 305
1079 DATA170 D51700F 20E10F41 E0000 3DE
1080 DATA10 E00030DE 0F10 E0003 DE 4D3
1081 DATA0C E0 7F DE 0F10 E0003 DE 515
1082 DATA0C35 1DEE22 33A1700CD03 0 425
1083 DATA 1204FAEL11F12BDEC004C 102 406
1084 DATA25F4357F39345 0D 0D4F0D5 4E4
1085 DATA D5D35D E1503E 245 3205 4A
1086 DATAA6 9 60197 DE 2A1025 514
1087 DATA00ACCC35036D 954E33A EC E 5DF
1088 DATA000081 426053347 E01 0AF25 34D
1089 DATA D7 25 480F4ACC1402DD4B 4D2
1090 DATA3D F0F4FBDE 2A0D4E267C39CC 51A
1091 DATA1 0 0D EE 7203ACC1 08 D7F,3EF
1092 DATAE 2 203 E3F05E62 6072000 3E3
1093 DATALE3C3E 003 E2020340 3D3404,324
1094 DATA1F10A8E0 D0F3440360 D2335 3EB
1095 DATA04A E0 A97202 1A4C9720D71 4BF
1096 DATA33340454545454 D04350 C40F 3 E
1097 DATAC10A2502C 0 C 307EE 07 DE 5CD
1098 DATA06C1031027FF2C39E6C06DEFC1 0
1099 DATA0420F539C60D8DE5C560 50 D 62A
1100 DATAE04A26FB39C 070 0 E000A D 56C
1101 DATAD334024A26FD350 301F C000 0 5
1102 DATA22F0 F256F26 D1210EE2215FB,50B
1103 DATA5B3406CC011A63000126FB3586 3DC
1104 DATA340 CC35 36D CCC072 DA14A 4C2
1105 DATA2 FB36 60000000 41 B 1F20,2A5
1106 DATA201F1211 0C04FF00FF02FF04FF 477
1107 DATA071A011 4E44554D50 D444353,2CE
1108 DATA515645545445 02020 1E4C2 63 32A
1109 DATA292031353 382 62792046 162 347
1110 DATA7 36 3650408034456734 204E 3AE
1111 DATA6F203A2 20 20 20 031 0203220 23C
1112 DATA2030202034043C 34 555E7359,2FD
1113 DATA71 9040E 554 2616308202 3A,373
1114 DATA2024303004 0E0 53656374 F72,38C
1115 DATA203A2024303004 36 557 76574,2E3
1116 DATA65 020526 6 6 4FEFE536 E,54B
1117 DATA 7 C 564 4 F75620C6504 1B6A,410
1118 DATA1100110400000000000000001 033
1119 DATA0100 001
```

Major Thomson

NOUVEAU ! TELECHARGEZ SUR 3615 MICRONEWS !

Dès le **1er septembre 3615 MICRONEWS** vous offre un nouveau service : le **téléchargement**. Des centaines de logiciels du domaine public ou autre pour **Atari ST, Amiga, PC et compatibles**, une logithèque à un **prix imbattable** accessible en un temps record grâce à un simple câble et au logiciel *Télénews* que vous pouvez vous procurer sur simple demande (voir bon de commande ci-joint).

Au fil des semaines cette nouvelle rubrique évoluera et d'autres formats comme **Thomson, MSX et CPC** viendront grossir les rangs du catalogue de softs.

I M P O R T A N T !

Vous êtes programmeur amateur et c[illegible] un nombre considérable de logiciels du domaine dans un tiroir. N'hésitez pas à les faire sortir de l'ombre et à en faire profiter l'audience de **3616 MICRONEWS** ! Chaque logiciel accepté et mis au catalogue sera rémunéré. Pour tout envoi ou demande de renseignements contacter *Dédale télématique 5 rue Claude-Minière 92270 Bois-Colombes* ou consultez le **3615 MICRONEWS** rubrique téléchargement.

BON DE COMMANDE

Nom
Prénom
Age
Adresse

Code Postal
Ville

Je commande
- ☐ Le kit Télénews (câble + logiciel) 149 F
- ☐ Le logiciel Télénews 55 F
- ☐ Le câble seul 110 F

Total F (frais de port inclus)

Je possède un
- ☐ Atari ST
- ☐ MSX
- ☐ Amiga 500 ou 2000
- ☐ PC 5 1/4
- ☐ PC 3 1/2

Veuillez adresser votre règlement par chèque bancaire ou postal libellé à l'ordre de **Dédale Télématique** (5 rue Claude-Minière 92270 Bois-Colombes)

MAUPITI ISLAND

Mardi 2 février 1954 Océan Indien

Nous a[illegible] quitté l'île de Maugy [illegible] hier soir. Je reprends mon journal de voyage là où je l'ai laissé. Je vais essayer de rapporter le plus fidèlement possible les événements de ces deux derniers jours.

Les indices qui m'ont permis de résoudre le mystère de l'enlèvement de Marie étaient nombreux. Et c'est justement cette abondance d'ind[illegible] qui a rendu cette enquête [illegible] difficile. Une des plus diff[illegible] de ma carrière de détective privé. Je passerai beau[illegible] de détails [illegible] pour ne me consacrer qu'à l'exposé des faits les plus marquants. La résolution de cette énigme demandait un grand sens de la déduction. Il ne suffisait pas de collecter les indices [illegible] et les réponses. Il fallait aussi comprendre et analyser toutes ces informations.

Pour arriver à la solution de l'énigme, les chemins étaient multiples. Je tiens donc à préciser que ce récit n'est qu'un chemin parmi d'autres, possibles...

[illegible] 10 heures. Je suis d'abord allé [illegible] Maguy [illegible] chambre. Je voulais [illegible] informations [illegible] sur l'enlèvement de Marie. [illegible] de lettre [illegible] Marie [illegible] la lettre [illegible]

anonyme. Marie avait été enlevée. J'ai retrouvé cette lettre et [illegible] deux autres lettres sur des étagères dans la cabine d'[illegible]. Les deux premières lettres précédaient l'enlèvement de Marie. Une mystérieuse Dame en Noir demandait à Bob de tenir le [illegible] pour le transport et la livraison d'un chargement [illegible]. Le chargement dont la nature n'était pas précisée [illegible] Dans la [illegible] enlevé Marie. La Dame en Noir menaçait de tuer la jeune femme si Bob refusait d'effectuer la livraison. Je [illegible] au cours de l'enquête que Bob était très amoureux de Marie. [illegible] Bob [illegible] Durant ces deux jours il a mené son enquête [illegible] parfois mes propres investigations. [illegible] de l'Ours qui lui [illegible] de La Dame en Noir.

Maguy me signala également que la veille au soir, alors qu'elle préparait le thé de Marie à la cuisine comme chaque soir, elle avait dû s'absenter quelques instants. En [illegible] il semble que la tasse [illegible] Marie [illegible] fumait toujours une cigarette [illegible] s'endormir. Donc [illegible] personne qui connaissait les habitudes de Marie [illegible] le tasse de thé.

Maguy, la "présidente" de Maugy

La chambre de Marie

J'allai ensuite visiter la chambre de Marie. Rien n'avait été dérangé. La tasse de thé était toujours sur la table de nuit. Je sentis la tasse et je [illegible] une légère odeur [illegible] de [illegible] (un puissant sédatif) dans la tasse de thé. Il y avait un flacon dans un placard de la cuisine. L'absence de [illegible] dans le [illegible] Je constatai d'autre part que le lit n'était pas défait. Marie fumait [illegible] une tasse de thé avant de [illegible]

La chambre de Marie et l'écran ouvert

cigarette et [illegible] de son lit. [illegible] la présence de morceaux de verre dans l'aquarium et sur la commode me firent enfin croire la vérité. La fenêtre avait auparavant été brisée alors qu'elle était déjà ouverte. Tout cela n'était qu'une maladroite mise en scène.

Dans une cache derrière l'aquarium je découvris une liste de 12 titres de morceaux de musique ainsi qu'un écrin que je ne réussis pas à ouvrir. Lorsque je montrai la liste à Maguy, elle me confirma qu'il s'agissait de l'écriture de Marie. Sur l'écrin était gravée cette phrase qui sonnait comme une devise. [illegible] Dans l'aquarium je mis la main sur une pierre [illegible] avec une tête de mort gravée. Je pris la liste, la pierre et l'écrin puis j'allai visiter les chambres d'Anita et de Sue. Elles ne me fournirent aucun indice important. À part qu'Anita est une petite révolutionnaire de salon et qu'Anton a passé la nuit du 31 au lit avec Sue...

Lucie

En revanche la chambre de Maguy fut très instructive. En appuyant sur un tableau qui dissimulait une [illegible] je trouvai un [illegible] de la [illegible] Belle [illegible] [illegible] que [illegible] autres filles. Elle aurait quitté l'île en se [illegible] à bord du Bambou [illegible] de la cacher dans sa cabine parce qu'elle se sentait

Une photo de Lucie, l'arme au poing

[illegible]

Luce et Juste… on voit très bien le bracelet à son poignet…

[illegible]

La première partie du cryptogramme se trouve dans la grotte

[illegible]

Puis je sortis de la grotte en me demandant quel était le rapport entre Marie et les pirates ? En effet, pourquoi la devise des frères Vargas était-elle inscrite sur l'écrin trouvé chez Marie ?

La grotte des pirates

Toujours dans la chambre de Maguy, en trouvant la loupe de chemx [illegible] … La clef de la loupe servira à ouvrir la trappe [illegible] … je descendis dans la grotte des frères Vargas. Les deux pirates étaient représentés sur une fresque [illegible]

Sous le signe des Barbans.

La grotte des pirates. La fresque représente les frères Vargas.

Oualassou

En quittant la chambre de Maguy, je décidai d'aller à la découverte de [illegible]

socle de la statue. Sur ce socle je distinguai de vagues inscriptions. Mais j'étais en pleine [illegible] m'approcher. Hélas le fond du bassin était [illegible] de sables mouvants. Je [illegible] à temps [illegible] hasard je n'eus pas à chercher longtemps. Je [illegible] une paire de jumelles dans la cabine de Bruce. [illegible] au bassin et grâce aux jumelles je pus lire les inscriptions [illegible]. Quelle ne fut pas ma surprise de constater qu'elles ressemblaient à celles [illegible] relevées dans la [illegible] de pirate ! En [illegible] [illegible] dans un texte reçu [illegible] que je dus lire en [illegible] [illegible] en [illegible] le [illegible]

La deuxième partie du cryptogramme

[illegible] le roi de la source en [illegible]

cherchais Marie et je rencontrais des pirates. Je m'épuisais à jouer les chasseurs de trésor alors que j'aurais dû suivre la piste de La Dame en Noir... Je n'avais presque rien. Pourtant à [illegible] lire entre les lignes les lettres de la La Dame en Noir étaient parfaitement claires...

Le Bamboo

Dans ses lettres adressées à Bob, La Dame en Noir disait qu'un ami devait faire un transport urgent pour elle, mais que le cyclone était venu perturber ses projets. Si l'on tient compte du fait que le Bamboo était immobilisé pour cause d'avarie, ce bateau était [illegible] celui qui devait faire le transport. En fouillant la cabine de Bruce, je pris le [illegible] livre de bord. Les [illegible] que j'y trouvai ne furent particulièrement [illegible]. Elle me donnèrent des [illegible] sur le rôle [illegible] des

[illegible] s'agissait d'une balle de pistolet mitrailleur

toits occupants du bateau [illegible] une chose que Roy le [illegible] était le [illegible] [illegible] bord. Chris [illegible] confirme que Bruce [illegible] des [illegible] dans [illegible] quand le bateau était en mer. En fait Bruce [illegible] un fumeur d'opium. Pendant qu'il [illegible] Roy disposait du Bamboo pour effectuer des chargements [illegible]. La Dame en Noir fournissait Bruce en drogue. Bruce ignorait l'identité de son fournisseur. Il déposait seulement l'argent dans l'arbre creux de la plage [illegible]. Mais il semble que cette fois La Dame en Noir ait négligé de faire l'échange. Sans doute parce que le Bamboo lui était inutile. Cette négligence a rendu Bruce très nerveux durant ces deux jours...

De même que l'engagement de Chris sur le Bamboo a pu inquiéter Roy. Dans la cabine de Chris j'ai mis la main sur un dossier qui fut aussi me donner des renseignements clairs et précis. Chris était un agent des services secrets britanniques chargé de retrouver l'agent [illegible] disparu en mission dans l'Océan [illegible]. Dans ce dossier il y avait une photo à sa policière en [illegible]. En fouillant la maison de Juste j'ai découvert [illegible] placard une photo du dernier des [illegible] avec une femme blonde. En montrant la photo j'appris qu'il s'agissait de Lucie. J'ai comparé la photo du policier avec celle de Lucie. Ils portent tous les deux le même bracelet. Bracelet que j'ai retrouvé dans la cabine de Roy [illegible] du [illegible]... Lucie portait une perruque blonde. Elle était brune... Lucie était l'agent [illegible]...

Dans la cale du Bamboo, j'ai également trouvé une balle [illegible] filet de pêche. J'ai montré la balle à Bruce. Il m'a affirmé sans hésiter que c'était une balle de pistolet mitrailleur. D'autre part, sur les caisses à poissons il y avait la mention "[illegible]". Curieux, non ?

La mort de Juste

J'ai définitivement été convaincu de la culpabilité de Roy après la mort de Juste. Juste a été assassiné parce qu'il était dangereux, parce qu'il avait sans doute été le témoin de choses qu'il aurait dû ignorer... Il [illegible] [illegible] ce qu'il devait. [illegible] les témoignages [illegible] [illegible] perçu par

L'assassin de Juste a laissé un indice [illegible] un diamant

Honda à la plage Nord. [illegible] permet [illegible] les déclarations de [illegible] obligé à [illegible] fait [illegible] que Susie avait reconnu la [illegible] de Lucie.

Voir les [illegible] de la mort de Susie [illegible] que j'ai pu les reconstituer. [illegible] Susie s'enferma chez lui. Il y [illegible] heure et 1 heure 30 du matin. [illegible] Il a vu la jeune femme. Il a [illegible]... La demi-heure d'après, il [illegible] par la fenêtre. Le corps [illegible] à la plage Nord [illegible] heures et 2 heures 30 du matin. [illegible] jusqu'à l'embarcadère [illegible]. [illegible] que Susie était morte [illegible]. [illegible] de la maison de Susie. Sans doute pour retarder la découverte du meurtre. Mais le [illegible] la clef sur l'embarcadère [illegible]. [illegible] moment [illegible] que le meurtrier [illegible]. Quand j'ai [illegible] le diamant de Roy chez Susie, je suis allé vérifier [illegible] diamant [illegible]. Roy [illegible] tomber la clef à l'embarcadère [illegible] diamant chez Susie et alors, je n'avais pas eu de preuves, seulement des présomptions.

Le piano

Dès que j'eus découvert la liste des morceaux de musique chez Marie je me [illegible] au piano mécanique. Pourquoi Marie avait-elle caché cette liste [illegible] derrière son aquarium ?

Je me rendis au salon afin d'examiner le piano mécanique... Au premier abord [illegible] rien de particulier. Il fonctionnait [illegible]

Le piano mécanique était un receleur de messages codés

[illegible] les chansons [illegible] dans les 12 morceaux de la liste de Marie. Lors de mes conversations, j'appris que le piano appartenait à Marie. Elle [illegible] à son piano. De plus le pied droit du piano [illegible] faisant entendre [illegible] à l'intérieur de l'instrument. [illegible] pour me convaincre qu'il y avait là un mystère à élucider. [illegible] sans doute [illegible] un secret du piano. Pourquoi [illegible] le cendrier de [illegible] ? Je l'ignore. Mais quand elle me répondit que c'était Marie qui l'avait [illegible], le seul rapprochement possible : le piano et le cendrier appartenaient tous deux à Marie. Je pris le cendrier

et je ne fus pas long à l'introduire en haut et à gauche du piano. Le cendrier [illegible] une pièce [illegible] de l'instrument... Ensuite, après [illegible] je compris que le [illegible] en quelque sorte la clef d'un compartiment secret qui se situait en bas à droite à l'intérieur du piano... Dans ce compartiment, je découvris des feuilles blanches et une feuille imprimée d'une suite de [illegible]. L'évidence me sauta aux yeux : le piano [illegible] des messages codés. Mais [illegible] feuille [illegible]

Le lendemain [illegible] en feuilletant le cahier de Roy je découvris la même feuille [illegible] dans son poste de T.S.F. [illegible] [illegible] que [illegible] Roy [illegible] codé [illegible] la bibliothèque de Marie avait été fracturée. Un livre avait disparu ; ce livre était [illegible] dans la cabine de Roy [illegible] Il s'agissait d'un ouvrage [illegible] [illegible] à [illegible] imprimés en gras. Il y en avait [illegible] [illegible] Ensuite, je pris une [illegible] de [illegible] chaque fois qu'il y avait [illegible] [illegible] sur la [illegible] que je découvris que Roy avait utilisé la [illegible] du livre pour décoder le message. Mais pourquoi

Le message codé par Roy dans la radio de sa cabine

Dans la bibliothèque fracturée, un livre avait disparu

Cette partie d'échecs m'a permis de décoder le message reçu par le fermier

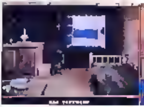
la quarantième ! Sur le calendrier de la cuisine les numéros de semaine avaient été entourés à la main. Le livre d'échecs était composé de 52 parties comme les 52 semaines de l'année. Mais alors les 12 morceaux de musique de la liste de Marie devaient correspondre aux 12 mois de l'année ! Je me rendis au salon, le cœur battant. La pédale du milieu du piano était baissée. Je ne me rappelais pas l'avoir vue dans cette position. Je mis une pièce dans le piano puis je choisis "Ham and eggs" qui était le deuxième morceau de la liste de Marie puisque nous étions le 1er février (2ème mois de l'année). Mais quand je fouillai le compartiment secret je ne découvris aucune feuille imprimée. C'est alors que je pensai au grand du piano. Je le fis tourner et rapidement il fit entendre, je remis une pièce et je choisis à nouveau "Ham and eggs". Cette fois la feuille imprimée était bien là. Je disposai les caractères gras sur les 64 cases d'un échiquier. Puis en prenant les déplacements des pièces de la 5ème partie d'échecs (nous étions la 5ème semaine de l'année 1956), j'obtins ce message : "Tribes need Guns. The Lion". En recoupant ce message avec l'article sur la révolution en Ethiopie dans le journal d'Anita et les renseignements donnés par le dossier trouvé dans la ... de Chris, je compris que le chargement que devait faire Bob était une livraison d'armes à destination d'Asmara où étaient cantonnés les rebelles de Ménélik, dit "Le Lion".

Les coups de feu

A la lueur des déductions relatées ci-dessus, j'en conclus que Roy a tiré Chris sur la plage Sud, embusqué derrière les palmiers. "La Dame en Noir" devait l'éliminer. Mais le coup a échoué...

La mort de Lucie

Le corps de la plage Sud était, bien évidemment, celui de Lucie. Mais tout pouvait laisser supposer aux habitants de l'île qu'il s'agissait du corps de Marie. Pourtant cette identification ne résistait pas à un examen approfondi. En effet, au point où j'en étais de mon enquête, je savais que Roy m'avait menti. Lucie n'avait pas quitté l'île. J'avais même la certitude, à cause de la perruque, qu'elle avait été assassinée et que son cadavre avait été jeté à la mer à la plage Nord. Son corps, comme celui de Juste avait dérivé... jusqu'à ce qu'il s'échoue sur la plage Sud... Roy avait tué Juste pour rien... Lucie avait tout de même refusé...



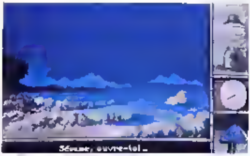
La perruque de Lucie

A la recherche de Marie

Après la mort de Juste, j'ai retrouvé un médaillon lui appartenant dans une de ses mains à la plage Nord. La main était dans l'eau, accrochée à un rocher. En montrant ce médaillon à Sue, j'appris que Marie en possédait un aussi. Le médaillon était triangulaire. Au centre, une tête de mort y avait été gravée. Tout autour il était incrusté de pierres. Au sommet du triangle on pouvait lire la lettre "V" l'initiale de "Vargas". Après le vol du livre d'échecs dans la bibliothèque de Marie, je mis la main sur un livre au titre prometteur : "Les Forbans". Dans ce livre je tombai sur un cryptogramme dont voici le texte : "Du septentrion au méridien, par le mouillage, le singe et les frères de la côte, va à la tête de mort... Ne va jamais à reculons... Après, tu suivras le sens du Zodiaque selon qu'il est écrit".

Le singe et les frères de la côte m'évoquaient le port Oualanroi et les frères Vargas ! Ce texte devait se rapporter à Maupiti. Le septentrion et le méridien étaient des données géographiques. Le premier correspondait à la plage Nord et le second à la plage Sud. Donc le mouillage faisait allusion à l'embarcadère. Le singe se rapportait évidemment au bazar et les frères de la côte à la grotte des pirates. Pour la tête de mort j'eus plus de difficulté à en deviner l'emplacement. Le symbole des pirates en effet marquait plusieurs lieux de l'île. Mais il ne s'agissait que des représentations de têtes de mort. Il n'y avait de vraie tête de mort que dans un seul endroit : au fond du puits. La tête de mort du cryptogramme indiquait donc le puits. J'avais donc un chemin à suivre qui partait de la plage Nord pour arriver à la plage Sud. Je repensai alors aux chiffres que j'avais relevés dans la grotte des pirates... La position de ces chiffres pouvait former un ensemble de lieux géographiques ! Et ainsi le Nord était au Sud et le Sud au Nord. Il fallait tourner la feuille. La place des chiffres correspondait aux emplace

Le corps de Lucie rejeté par la mer



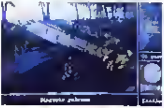
Le médaillon de Jade était une clef

mots évoqués dans le cryptogramme, ce qui donnait ceci :

4 la plage Nord
? le puits
3 le bassin
1 l'embarcadère
5 la maison
2 la plage Sud

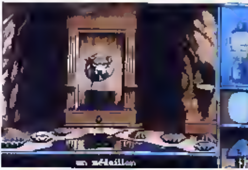
En suivant donc le chemin indiqué par le cryptogramme, j'obtins les chiffres suivants : 4 1 3 5 ? 2. Après bien des manipulations inutiles, je découvris que cette combinaison servait à ouvrir l'écrin. Il fallait appuyer sur les pierres sans aller à reculons. Donc il suffisait d'appuyer sur la 4ème pierre, puis ne pas revenir à la première mais appuyer sur la 5ème (4 + 1 = 5) et ainsi de suite... Il fallait faire une boucle de la [illegible] à la première pierre [illegible] en continuant à compter en ajoutant les [illegible] unes aux autres jusqu'à ce que l'écrin [illegible] enfin. A l'intérieur de l'écrin il y avait les emplacements des deux médaillons. Sur le pourtour, des signes du zodiaque étaient dessinés. Je suivis le sens du zodiaque ainsi qu'il est écrit. J'appuyai donc sur les pierres du médaillon [illegible] pondant au numéro de place de chaque signe dans le Zodiaque. [illegible] oublier que le Zodiaque tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le code d'ouverture du médaillon était : 5 4 2 3 6. Une tige sortit du médaillon.

La pierre que j'avais trouvée dans l'aquarium s'encastrait dans un orifice à l'extérieur du puits. (Si cette pierre n'était pas placée, on ne pouvait pas ouvrir la grille au fond du puits). Je cherchai donc une corde pour descendre dans le puits. Celle-ci était accrochée sous mes yeux, à gauche du filet dans le salon. Après avoir attaché la corde à un arbre, je descendis dans le puits. Après avoir attendu la marée basse de 16 heures ou celle de 4 heures du matin. En bas, je me heurtai à une grille fermée. J'appuyai sur la paroi du puits à l'endroit où était dessinée une petite tête de mort. La grille s'ouvrit. J'entrai dans le passage. J'arrivai dans une grotte avec dessus une fontaine. De chaque côté de la fontaine il y avait un [illegible]. Celui de [illegible]



(I) et celui de droite le chiffre 2 (II). Des bénitiers jouxtaient le [illegible]. Sur trois de ces bénitiers étaient gravées des têtes de mort. Évidemment, cette enquête [illegible] plaçait sous le signe des [illegible]. Le premier bénitier [illegible] 1 tête de mort, le second [illegible] 5, le troisième 4. Le [illegible] 3 morts [illegible] 4 morts 2 morts. Donc les têtes de mort étaient des mesures. En utilisant le troisième bénitier je mis 2 mesures d'eau dans les premiers, puis je posai le bénitier à 3 têtes de mort sur le plateau N°2 et celui de 4 têtes de mort sur le plateau N°1. Ensuite je mis le médaillon dans l'anneau et je tournai l'anneau. Le fer tourna sous le signe des pirates...

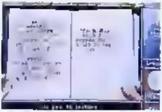
[illegible] un passage sur une deuxième [illegible]



La grotte de la Fontaine, après le puits

Marie y était enterrée... Elle me laissait un message qui confirma mes soupçons. Marie était La Dame en Noir. Elle avait monté un faux enlèvement. Elle [illegible] Bob [illegible] mettre le Brisban à sa disposition [illegible] les armes à Mindla.

L'enquête était terminée. Je pouvais reprendre mon voyage. Il ne me restait qu'il était [illegible] heures. [illegible] que le mois [illegible] je [illegible] le village [illegible] de Magny, debout sur l'embarcadère [illegible] prenait le large... Un profond sentiment de malaise m'envahit. Après mon passage, la vie à Mauprès ne sera plus jamais [illegible]. Le voyage n'est pas terminé. Dans quelque temps, pas si loin, je serai alors au [illegible] en train de boire le thé avec Max dans le Soukyo.



La deuxième partie du cryptogramme

Jérôme Lange

TOPS SOFTS

OB

Ô facétie…

E nregistré dans ses fondations historiquement préoccupées de fringues et de sup, n'est intéressant que sous un angle. Mais Wil Mason demeure malgré tout un prof heureux.
Une prédilection marquée pour le Moyen Age a fait de lui un médiéviste professionnel bien dans sa peau. Perdu dans ses pensées : une journée de plus à professer dans la salle 1 — et nullement inquiet de l'orage violent qui sévit ce soir-là, il engage sa Volvo dans le petit chemin de Middlemore … au de la nuit. Si quelqu'un sent déjà l'atmosphère propice à quelque fait surnaturel dont les scénaristes ont le secret… go go! La bagnole s'embourbe totalement … Attendant le déluge afin de chercher assistance (bonjour le rôle jaune), W… décide de s'abriter un peu dans la … un ruine est aperçue. Bon bref, il s'y endort… et se réveille au … siècle, vite comme un manant ! Franchement, il ne pouvait tomber mieux.
La situation "présente" — si on peut ainsi la qualifier — se révèle fort préoccupante. Quatre frangins … dans leurs provinces respectives et

… de velléités hégémoniques sous l'influence du maléfique … Wen, se sont chacun approprié une partie du véhicule … d'assassiner l'… Amen, le prof n'a pas … de rentrer au logis.
Une … sur le … pour s'enfoncer dans la forêt. L'exploration de Falcon Wood … par le plan …

TUS

...l'espace-temps...

généreusement la croix – permet d'acquérir les premiers objets de l'équipe (armes, nourritures, fioles d'eau etc.) et de se familiariser avec les commandes. La boussole, particulièrement bien pensée, indique les directions en permettant de déduire les quatre points cardinaux, les carrefours et autres virages et autres ... d'un habitant de leur ... personnage. Elle ... un discours d'une manière tout à fait ... De même, avancer ou reculer procure une impression de profondeur ... (plus ... je sens que ça vient !). L'épisode du labyrinthe ... inutile de préciser qu'il y en a plusieurs dans Obitus ... à sept ... essentiels ... manger, prendre, parler, donner, utiliser ... sur les objets ou personnages rencontrés (un système ... de nécessaires pour ...). Le ... qui affiche tour à tour les objets possédés ... leur ... exemple ... afficher le ... cliquer sur ... puis sur le personnage permet de ... quelques flèches ou pointes enfin ... qui vous bouche le passage. Le cas échéant, ... de ... à l'aide de "Pick". ... grand pour ... le ... profit du joystick pour ... l'accueil chaleureux de paysages bucoliques ... complexes (parfaits à ...). Pour couronner le tout, la voix ... se trouve ... d'... généreux. A ce jour le mystère reste entier : à vous de jouer !

Trois disquettes Psygnosis pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST.

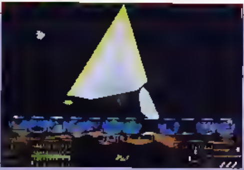
J.C.P.

ELITE GOLD

En 1984, *Elite* se posait comme le meilleur [illegible] de la mort, c'est aussi [illegible] la barbe de Mathusalem [illegible] un coup de vieux.

Nostalgique ou envie de [illegible] ? Rainbird (auteur des fameux [illegible]) sort une nouvelle version, plus rapide et revenue pour faire bonne figure sur les PC du haut de gamme. Car c'est sur un AT doté d'un écran VGA 256 couleurs et avec une carte sonore Roland qu'*Elite Gold* en jette un max.

Le cargo retapé avec un design revu et corrigé, trimballe une drôle de cargaison : de la nourriture, des esclaves, de l'alcool, de la drogue, des ordinateurs, des armes, des fourrures de pauvres bêtes, du [illegible] [illegible] d'un comm[illegible] de pirates ou en [illegible] échapper [illegible] par facile sur votre vaisseau [illegible] pour son contrôle [illegible] à la montre [illegible]



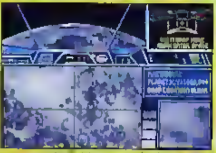
[illegible] des réparations [illegible] de l'écran [illegible] stable [illegible] de l'espace. [illegible] montre les [illegible] champ [illegible] Elite de petit [illegible] et les [illegible] au plan [illegible] Une [illegible] vision [illegible] cartes et [illegible] Face à la [illegible] malgré ses qualités, le vieil appareil [illegible] mal à [illegible]

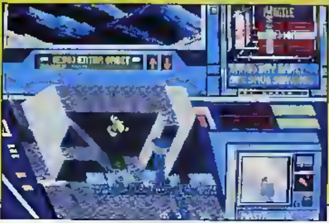
Disquette Rainbird pour PC et compatibles. Prochainement sur Amiga et Atari ST. S.J.

HARDNOVA

Que voilà [illegible] de plus la [illegible] de l'écumeur des étoiles, pirate à ses heures et marchand [illegible] à [illegible]. Charmante mais redoutable Nova ou mâle Sturk, vous explorez les Quatre Systèmes peuplés de [illegible] peuplés car ils sont [illegible] de toutes les [illegible] et humains. [illegible] méritent aucun égard !

Le tableau de bord du vaisseau spatial en déconcertera plus d'un, au moins au début... La vision de l'extérieur se trouve en effet réduite à une minuscule fenêtre, la plus grande étant occupée par une carte en relief qui fait tellement vrai qu'on la confond [illegible] avec la réalité. D'autres vignettes montrent le contenu de la soute ou l'agrandissement d'une minuscule portion de carte. Le vaisseau spatial se présente sous les espèces d'une petite mouche qui se promène sur les cartes dans [illegible] directions seulement, une limite [illegible] lors des phases de combat qui, comparées à un [illegible] up pur et dur ou à un simulateur de vol [illegible] figure).





C'est que l'intérêt du jeu réside ailleurs, notamment dans les relations avec les nombreux extra-terrestres, le savoir faire des six membres d'équipage et l'armement, évolutif comme il se doit. Les [illegible] des Quatre Systèmes sont peuplés de [illegible] sphériques [illegible], quasiment un [illegible]

Cela dit, *Hardnova* doit avant tout être considéré comme un jeu de rôle fort bien fait, très riche en péripéties. Assorti d'un manuel en français d'une clarté exemplaire et truffé de bons conseils, alors que le jeu lui-même se déroule en anglais facile avec des questionnaires à choix multiples. A condition de n'être pas un agité de la souris, on passera des heures à combien dépaysantes à commercer du côté des novae [illegible].

Disquette Electronic Arts pour PC et compatibles. Prochainement disponible sur Amiga. S.J.

Lemmings
Save the Lemmings-
and
PSYGNOSIS
COMMODORE AMIGA, COMMODORE CDTV, ATARI ST AND PC COMPATIBLES

TOP

WING COMMANDER

A côté de vous, Perry Rhodan aura l'air d'un calculateur lunaire !

Sale temps pour la Confédération : les Kilrathi écument les espaces interstellaires autour de Véga. Au cours d'un briefing, un officier explique aux pilotes tous les détails de la mission, les dialogues s'enchaînent avec gros plan sur chaque intervenant. Puis c'est l'alerte rouge, la galopade dans les couloirs sur fond de sirène hurlante. Dès ce moment, on sent qu'Origin a vu grand et qu'on ne va pas s'ennuyer...

On se retrouve et le vaisseau se lance sur la piste [illegible] par des néons high tech. D'autres engins sont déjà en l'air. Dans Wing Commander le joueur est prié de refréner son individualisme au profit [illegible] avec l'équipe [illegible] [illegible] l'élimination des Kilrathi. Suivant leur grade, les pilotes ont à leur disposition quatre types d'appareils. Mieux [illegible] [illegible] De plus [illegible] toutes les tactiques du combat spatial et vous aligneront efficacement dans leur [illegible].

Pour un soft de cette envergure, un PC muni d'[illegible] [illegible] 256 couleurs et carte sonore [illegible] [illegible] mémoire [illegible] les écrans et [illegible] [illegible] Tout cela n'est pas donné mais on en a pour son argent. Les graphismes sont en effet superbes, avec un [illegible] hypersonique [illegible] [illegible] avec les [illegible] de planètes [illegible] [illegible] compliqués [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Kubrick.

Même sans carte sonore les bruitages atteignent la perfection. Mais ceux qui possèdent l'une des nombreuses cartes acceptées par le jeu auront droit, en prime, à [illegible] [illegible] [illegible] Wing Commander [illegible] [illegible] d'ennemis, [illegible] [illegible] [illegible] qui rendent le jeu franchement [illegible]. Pour une fois que l'on tombe sur un soft qui se rapproche davantage du très bon cinéma plus que du ZX-81 de rigueur, on ne [illegible] dans pas notre plaisir !

Trois disquettes 3"1/2 1,44 Mo Origin pour PC/AT

S.J.

WONDERLAND

Vous aimez ouvrir et fermer des fenêtres ? Dérouler des menus ? Et les intégrateurs graphiques vous plongent dans le ravissement ? Wonderland est fait pour vous. Chaque écran offre tous les ingrédients d'une [illegible] [illegible] à la sauce Windows avec fenêtres, ascenseurs, icônes, lentes et même un Couper Coller pour les sorties.

Le principe du jeu se révèle des plus classiques avec des pièces [illegible] un peu partout qu'il faudra [illegible] des [illegible] [illegible] [illegible] tous les personnages du célèbre [illegible]. L'analyseur syntaxique [illegible] [illegible] heureusement cette jeu [illegible] en [illegible] ! En cliquant sur les éléments [illegible] image, on accède à une liste d'actions potentielles [illegible] [illegible] [illegible] le mot juste. Le gain de temps et de [illegible] [illegible] applicable.

Virgin Mastertronic a agrémenté ce soft à grand spectacle (6,5 Mo) d'une [illegible] de splendides vignettes, parfois joliment animées, mais bien souvent sous-dimensionnées. Dommage [illegible] [illegible] [illegible] "Wonderland" [illegible] le PC [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] tout dans le bleu. C'est hyperpratique pour revenir quelque part sans se taper tout le trajet !

Très soigné et [illegible] convivial, Wonderland s'adresse en [illegible] [illegible].

Disquettes Virgin Mastertronic pour PC et compatibles

B.J.

TOP

SWAP

Assemblage-désassemblage sur le fil du rasoir

[illegible]

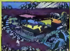
[illegible]

Disquette Microïds pour PC et compatibles. Existe également sur Amiga et Atari ST

B.J.

ALTERED DESTINY

J.P [illegible]



[illegible]

Disquette Accolade pour PC et compatibles.

B.J.

TOP MICRO NEWS

BUCK ROGERS
Countdown to Doomsday

Le Buck contre les petits hommes verts de la Planète Rouge.

Bienvenue Buck, le 25ème siècle. Buck Rogers ! On s'y massacre autant qu'aujourd'hui, youpi...

En ce siècle lointain et turbulent, Buck Rogers a des misères avec les Martiens. On ne trouve pas que des petits hommes verts sur Barsoom-la Rouge mais aussi des RAM. Rien à voir avec les mémoires à accès aléatoires de votre ordinateur : la RAM martienne n'est autre que la Russo-American Mercantile qui cumule les tares du totalitarisme et celles du libéralisme sauvage, ce qui fait beaucoup. Son but : asservir tout le système solaire. Les rebelles, eux, ont constitué la Nouvelle Organisation Terrienne sous la houlette de Buck Rogers.

"Compte à rebours pour le Jugement Dernier", traduction du sous-titre, se présente comme un jeu de rôle doté de toute la complexité de gestion qu'implique ce type de produit, et demande la composition d'une équipe qu'il dirige. A l'origine du jeu, SSI, qui est auteur/éditeur des célébrissimes Advanced Dungeons & Dragons (Pool of Radiance, Hillsfar, Heroes of The Lance, etc.). Il ne faut donc pas se méprendre : on n'achète pas Buck Rogers pour casser de l'extraterrestre. Il y a des shoot'em up pour cela...

SSI a cependant eu le souci de ne pas sombrer dans l'austérité. Après les tableaux d'usage que l'on emprunte pour connaître les points de caractéristiques d'un total global, s'affiche une petite fenêtre graphique suffisamment sensible. Les déplacements se révèlent un peu saccadés, les personnages approchent en trois sprites de plus en plus gros mais il est évident que le joueur a d'autres chats à fouetter. D'habitude, les combats génèrent de mémorables poussées d'adrénaline. Buck, ce jeu, au contraire, faute d'agression devient repos du guerrier : les nombreux protagonistes s'envoient force rayons lasers et mines amabilités, des explosions phénoménales débordent l'écran tandis qu'un commentaire laconique apparaît dans une fenêtre : "Untel a pris pour son grade et en est mort". La castagne terminée, il ne reste plus qu'à dépouiller les ennemis de leur butin, et en route pour de nouvelles aventures. De temps à autre un dessin grand format emplit tout l'écran : l'action est à son comble !

Elle se poursuit dans une peinture d'ensemble qui n'a rien à voir avec les gros blocs qui tournent lentement en fondant sur vous dans Wing Commander. Là, on vous montre votre position sur une carte et vous êtes prié de prendre. Tout le jeu se trouve ainsi stylisé pour le plus grand bonheur des puristes du jeu de rôle qui eux ne se salissent pas les mains avec le sang des aliens pollués.

Buck Rogers est livré avec un petit opuscule contenant les règles du jeu, un manuel copieux et complet ainsi qu'un livre de poche de 270 pages qui vous narre dans la langue de William (pas la poire, l'autre !) une aventure se déroulant dans les mondes creux, des astéroïdes et des satellites occupés entièrement par les Terriens.

Le lecteur finaud aura compris que, malgré mon immense sollicitude pour les joueurs de rôle invétérés, mes préférences vont à l'action peu ou prou violente. A tant que mandé chiffres et points... pour de mon compte tourne me fournissent bien suffisamment d'émotions fortes. Ces réserves (d'or et d'argent) mises à part, je reconnais volontiers que Buck Rogers s'affirme comme un jeu de rôle de haut vol et que les quelques animations et tableaux égaient fort à propos un genre un rien éternellement austère.

Trois disquettes SSI 5"1/4 pour PC et compatibles. On peut raisonnablement l'espérer sur ST et Amiga. **B.J.**

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

Aux commandes d'un destroyer (en Méditerranée, dans la Manche et dans l'Atlantique Nord, pendant la Deuxième Guerre mondiale), vous devez attaquer ou défendre différents objectifs au cours des 15 missions que propose le logiciel. En plus des bateaux de rencontre, vous pouvez avoir affaire à l'aviation ennemie ainsi qu'aux redoutables sous-marins. Pour cela, votre destroyer dispose de deux tourelles à l'avant et d'une tourelle à l'arrière, très pratiques pour descendre en flammes les avions. De chaque côté, 4 tubes lance-torpilles permettent également d'infliger de lourdes pertes aux bateaux. Quand vous trouvez qu'on vous fait la nique. Enfin, des missions "Delta" vous permettent de patrouiller dans différentes zones sans que le logiciel vous prévienne de ce qui vous y attend.

En plus du mode carte tactique, A.D.S. dispose de différents écrans : vue du poste de pilotage avec accès au radar, vue à l'aide de la jumelle à l'aide de zoom et bien sûr vue des postes de combat. Au début, pas évident de s'y retrouver avec ces maudites torpilles situées de part et d'autre du pont ! Et un plan du bateau permet de faire le point sur les avaries éventuelles. Bon point, les 3-D faces pleines sur ST se révèlent plutôt rapides (voir le port). En revanche, bateaux et avions ressemblent encore trop à de gros pâtés carrés lorsqu'ils se trouvent au loin. Quant au son, mis à part les sirènes d'alertes et les explosions, le bruitage du moteur aurait mérité un peu plus de travail et de savoir : un diesel, ça fait "pot-pot-pot" et non pas "shhh shhh" ! Citons pour terminer le menu des options qui autorise les joueurs novices à paramétrer la difficulté (carburant et munitions limités ou pas, dégâts des pièces de combat, etc.).

Intéressant mais pas assez fouillé par rapport à d'autres produits concurrents, ADS est disposé pourtant d'atouts (un grand nombre de missions, entre autres) ne plaira qu'à ceux qui désirent se lancer dans le combat naval, mais trouvent les logiciels de simulation trop compliqués.

Disquette Futura pour Atari ST, Amiga et Amstrad CPC. **F.T.**

BATTLETECH

The Crescent Hawks Revenge

Il y a bien ... Kurts vous a ... The Crescent Hawks ... Pacification du Crescent ...

Cette nouvelle mouture de BattleTech ... wargame que ... des stratèges ... robots ... Tout ... pas le plus clair de son ...

... est ... un ... Les ... anglais ... PC ... heure ne ...

4 disquettes Infocom 5"1/4 (ou 2 3"1/2) pour PC et compatibles. B.J.

M.U.D.S.

Dans le ... fait une grosse ... acheter ... s'engageant dans les ... Dans le jeu de ... M.U.D.S. ...

... Le tout ... complète ... le look dans ... un ... Gare à ... d'escargot ...

... sang beige ... M.U.D.S. ... un contrôle ... des ... jeu d'aventure ... de ville ... les portes ... de village ... l'esprit ...

Ce ... catalogue ... révélé ... deux ... plus grand plaisir ...

2 disquettes Rainbow Arts 3"1/2 pour PC et compatibles. Existe sur Amiga et Atari ST. B.J.

TOP MICRO NEWS

LEMMINGS

120 niveaux pour déjanter au rythme fou des rongeurs navedus scandant en folie !

Après un long périple, les stupides bestioles arrivent à la limite de nos frontières, et presque sans encombre ce qui tient du miracle pour une espèce aussi dépourvue d'instinct de conservation. Les pauvres ils ne savent pas où ils mettent les pattes...
Confrontés au génie diabolique de Psygnosis ils vont devoir traverser de véritables parcours du combattant 120 au total, répartis selon 4 niveaux de difficulté. Et difficulté il y a puisque dès le premier niveau la pagaille, la débandade, que dis-je, la panique se déclenche dans tous les azimuts ! Ça part dans tous les sens et du professionnel dans celui qui ne veut pas mieux laisse traîner ses bottes. Tant et si bien qu'en un rien de temps, ... d'un raid aérien américain sur l'Irak si vous voulez, l'espèce tout entière se retrouve complètement anéantie.

Heureusement il ne s'agit que d'une saga ludique. C'est pour de faux que les lemmings ils "mouruent". Eh l'autre il y croyait ! Mais non, la preuve : dès que tu rappuies sur le bouton de la souris, ils ressuscitent. Que reparti pour un tour Johnny qu'il le dit !

La grande force de ce soft réside dans sa simplicité. Oui, je sais, vous allez me prendre pour un dingue, ça fait une demi-plombe que je vous rebats les oreilles avec la difficulté et d'un seul coup je vous parle élémentarité. Mais là, il est question de concept. Et de ce côté, les têtes pensantes de Psygnosis ont fait très fort. Dans toute l'histoire de la micro, le seul exemple comparable était *Lode Runner* de Broderbund. Bêbête à souhait, cet ancêtre déchaîne encore les passions. On ne peut pourtant pas attribuer cette longévité aux graphismes

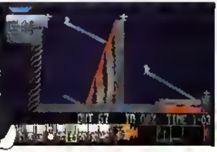
qui relèvent des temps héroïques de la micro. En revanche dans *Lemmings* l'extrême simplicité conceptuelle baigne dans le luxe. Somptuosité des graphismes, luxuriance des couleurs, tout tout s'y trouve.

Réaliser 120 niveaux différents sur le fond comme sur la forme n'est pas une mince affaire. Alors, plutôt que de faire des repasses, les programmeurs ont conçu l'idée géniale d'intégrer des écrans modifiés de jeux universellement connus, tels *Shadow of the Beast 1 et 2*, *Rainbow Islands* etc. Le résultat confine au jamais vu.

Lemmings, jeu du siècle ? Allez savoir ! Jeu de la décennie, c'est presque une certitude. La preuve, le nombre incroyable de formats sur lequel il tournera d'ici la fin de l'année : PC, ST, Game Boy, Nes, Nec, Mega Drive, Super Famicom, Macintosh et enfin arcade avec une adaptation de Data East (auquel nous devons, entre autres, *Dragon Ninja* et *Robocop*).

A peine sorti, *Lemmings* a déjà un petit frère en préparation : *Lemmings 2*, qui verra vraisemblablement le jour au mois d'octobre. Pour les plus jeunes, signalons que cette sortie sera accompagnée d'une série de déguisements. Il faut donc nous attendre à voir des dizaines de bestioles sillonner les rues d'ici peu...

Deux disquettes Psygnosis pour Amiga. Prochainement disponible sur Atari ST, PC & compatibles. C.B.



TOP

MOKOWE

Lâchez la main du sorcier au bord du marigot !

Dans la jungle, la terrible jungle, le lion dort cette nuit (version anglo-espagnole d'un chant maasaï). Voilà un peu d'aventure qui ya bien à me plaire, qui me ramène à l'époque où je la [illegible] en Afrique de l'Est (traversée le parc des Virunga ballotté sur un chargement d'ananas et d'oignons, c'est autre chose qu'un vulgaire Paris [illegible]) Le vieil éléphant Ahmed rayé de ses défenses (qu'il avait fort longues) la honni au port [illegible] Kenya. Et [illegible] les trafiquants [illegible] armés [illegible] d'assaut russes. C'est [illegible] que [illegible] langue Mokowe. A vous de mater les malfaisants hors il était de nuire, les éléphants vous en sauront gré pour l'éternité.

Lodge en bois, look bambou comme dans Pier Import, on s'y croirait. La jungle est étouffante et d'où qui [illegible] résonne de la mélopée lancinante du tam-tam et du [illegible] des armes automatiques. Calmez les Rambo en herbe (à éléphant) et autre [illegible] du safari car Mokowe [illegible] dimension qui a définitivement échappé à l'homme blanc [illegible] Ce n'est pas tout d'arriver dans un tableau, il faut guetter le moment propice, l'heure nocturne ou le début des eaux ouvre un passage [illegible] le soir qui arrive du monde sur la terrasse. En Afrique plus qu'ailleurs [illegible] demain est un autre jour.

L'analyseur syntaxique contrôle une quarantaine de verbes [illegible] dans la revue et bien davantage de mots. Les graphismes, disons-nous fort une peut mieux [illegible] même que [illegible] qui forme plonge [illegible] dans une [illegible] [illegible] [illegible] at the right moment [illegible] pas une [illegible] n'est pas [illegible] planète certains renseignements indispensables. Tiens, à propos, savez-vous que le Kenya et la Tanzanie sont [illegible] pays d'Afrique ? Le nom figure sur tous les poteaux télégraphiques et [illegible] danger. Sur ce, [illegible] safari [illegible] en Afrique par [illegible] vous [illegible] le voyage.

Disquette Lankhor pour Amstrad CPC

B.J

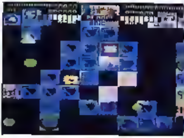
TOP

SUPER SKWEEK

Super Skweekheart on the stage !

Le Skweek, la Skweekette et les Skweekettes [illegible] la vie en rose bonbon...

Tartiner du rose partout, c'est la raison d'être de tous les Skweek [illegible] pour Super [illegible] [illegible] Comme son [illegible]

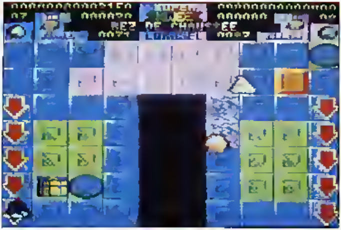


SDAW

L'égout et les couleurs ne se discutent pas (proverbe du pont de l'Alma).

La surface de notre planète, en cet an de grâce 2194 a été terrifiée une bonne fois pour toute par une guerre nucléaire. Pas terrible pour deux sous (surtout [illegible]) les mutants ne font qu'à [illegible] des [illegible] dans la tête des humains. En 2245 comme le temps passe ! [illegible] de la dernière heure ont réussi à mettre au point une arme [illegible] C'est là qu'intervient Sdaw [illegible] devra s'aventurer dans les canalisations souterraines, localiser l'arme et la détruire.

Sdaw est bien parti pour battre le record de ce [illegible] qui s'aventura dans les catacombes de Paris, à la recherche d'une hypothétique cave à vin des Chartreux. On ne retrouva son squelette et son porte-clés que onze ans plus tard. Notre ami ne tiendra pas aussi longtemps dans les froids d'outre-tombe car son énergie surtout dos limites bien précises... En dépit des [illegible] de la



Super Skweek a une jolie tête de poule mangée et il court à toute vitesse parmi des dalles qui piquent un fard dès qu'on les effleure. Il a un copain aussi, un Skweek couleur dorée. A eux deux ils s'efforcent de délivrer de joyeuses Skweekettes et de transformer un max de monstres en pâquerettes... en dalles.

Super Skweek offre cinq niveaux de difficulté. Les deux derniers non accessibles directement, se méritent et ça se révèle plutôt dur malgré les huit vies généreusement octroyées. Les îles y regorgent en effet de pièges. Des dalles s'effondrent si on s'y attarde, des ascenseurs mènent à des plates-formes secrètes. Heureusement, les bonus abondent... Certains immobilisent les fantômes et les monstres, d'autres permettent de ... dans quatre directions à la fois ou de peinturlurer des cases isolées en leur tirant dessus. D'autres dalles mènent à un magasin aux accessoires qui ferait pâlir un Allemand ex-de l'Est pas servi.

Si les nombreux tableaux de jeu ne vous suffisent pas, vous pourrez toujours en créer d'autres (sauf sur CPC cassette) avec le kit de construction fourni. Bien que le jeu soit bien d'chez nous, le pire est pourtant d'éditeurs étrangers (le jour où les Américains sauront le français, j'émigrerai en malaisyanie). Peut-être que ça fait chinois, l'anglais.

La découverte de Super Skweek ne pouvant se faire sans signaler notre ... chère de l'ancien Skweek. La musique a sensiblement mortifié ... passé le sujet d'accueil, on ne plus droit qu'à des bruitages. Mais ne ... pas notre plaisir comme son prédécesseur, il s'adresse aux plus jeunes, et les lutins sauront sans nul doute maîtriser ce jeu. Ils seront aussi armés pour des duels en un plus musclés.

Disquette Loriciel pour Amstrad CPC et CPC+ (et en version K7). Existe également sur Amiga, Atari ST, PC & compatibles. U.J.

pour d'accueil et d'une décoration graphiquement très réussie, le jeu manque de punch. Et la femme ... richement ... s'ouvre sur des boyaux à la Bloodwych ou l'on erre longuement dans de grands couloirs, des donjons et autres conduits inquiétants.

Quelques animations, un écran très beau et deux gouttes d'huile dans les rouages de l'antiquité auraient sauvé ce soft ... qui ne mérite pas d'être envoyé en mission aux oubliettes.

Disquette Lankhor pour version CPC.

S.J.

SAGA

Être redresseur de torts au Moyen Age c'est le SAMU et Duty réunis. "Heprens se meurt. Venez au secours de mon peuple !" Un message de ce genre et hop ! vous voilà sur les routes, prêt à sauver la belle ... à assurer le service après-vente du royaume. Saga vous propose six différques (de l'assassin au prêtre en passant par l'elfe, le paladin, le guerrier ou le magicien) et des compétences diverses (force, intelligence, adresse, chance...). Un assassin c'est plus futé qu'un magicien mais en cas de coup dur il possède d'autres qualités.

Saga se joue sur deux fenêtres ... ... nées. L'idéal est d'y jouer à deux, mais on peut ... bien diriger tout ... personnages. Un curseur permet de ... images afin de ... cher ... en dépensant ... secrets, ... les actions s'obtiennent en cliquant sur un menu et des sous-menus. L'avantage ... ... la ... grande ... En cas de ... avec les ... il existe ... ... le jeu est instruit de son sort par une ... qui ... des gourmes ... capables d'arracher des larmes à un crocodile ...

Pas animé pour un sou (mais un dessinateur ...), Saga est en plein déficit de musique et de bruitages. Tous les octets de la disquette sont réservés à l'histoire qui, elle, ne manque pas de souffle épique et de ... A condition d'être amateur de ces softs inspirés des jeux de rôle qui misent tout sur le scénario, on pourra y trouver moult facteurs de dépaysement. Car franchement, ce n'est pas le moindre mérite d'un jeu de fonctionner ... sur ... de l'imaginaire.

Disquette Lankhor pour Amstrad CPC B.J.

TOP

THE BRAIN

Et une cervelle meunière, une !

The Software Toolworks avait déjà sorti un soft médical fort justement nommé *Life & Death*. Ils récidivent avec *The Brain*, qui vous lâche tous stagiaires dehors dans une clinique de neurochirurgie assez décontractée.

On a bien l'impression de voir un patient étripé mais ce n'est que l'équipe soignante qui s'empiffre de pizza, la boîte en carton ouverte posée sur le ventre du malade.

Autre attaque : on vous signale un patient dans une salle. C'est une femme de 44 ans qui n'a pas bonne mine. Sa fille signale qu'elle a été amenée semi-consciente. Aussitôt, vous procédez à une série d'examens : un des yeux suit mal une allumette que vous promenez devant et l'œil gauche ne réagit pas à la lumière. La voix du malade paraît sensiblement attaquée (dites « Aaa ! ») et les membres gauches complètement engourdis. Le scanner, l'angiogramme et la radiographie du cerveau attestent de graves lésions. Il va falloir opérer : direction la salle d'op où bosse l'équipe que vous avez dû réveiller.

C'est là que tout se complique car trouver les instruments chirurgicaux ne va pas se révéler une mince besogne pour des gens comme nous, qui n'ont jamais tâté que du couteau électrique et pour découper un poulet.

La pub du jeu a beau préciser qu'il est inutile d'être neurochirurgien pour s'amuser avec *The Brain*, il suffit d'attaquer le crâne à la vrille comme si c'était un vulgaire carrelage de salle de bain pour se faire jeter avec à la clé une engueulade sur les bancs de la Fac.

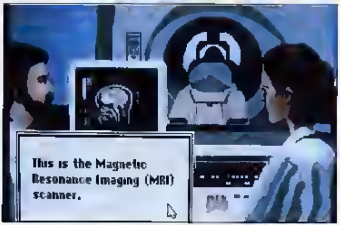
Les néophytes médicaux auraient tort de se laisser impressionner par la profusion de notions techniques. D'abord parce que tout est expliqué à l'écran, dans un dialogue qui constitue une véritable encyclopédie sur le cerveau. Ensuite parce qu'après avoir disséqué les corps de vos nombreuses victimes à la morgue, vous apprendrez le métier sur le tas. De cadavres dans vos sacs, rire...

En attendant, vous apprécierez les graphismes en 256 couleurs, l'animation et les voix numérisées qui apportent un grand réalisme. Cette boucherie passablement soft n'a rien à voir avec une simulation médicale. D'ailleurs le mode « cauchemar » n'existe, que je sache, dans aucune clinique, ce qui est rassurant. À la rigueur, il peut constituer une excellente thérapie pour vous que l'anesthésie terrorise et les salles d'opé rendent malade à tous. Après avoir aperçu la lame à travers la lumière d'un écran...

L'humour flashe omniprésent : un gentil sadisme décapant dans le style de *M.A.S.H.*, le film de Robert Altman. Il n'y a pas que les étudiants en médecine qui s'éclateront avec *The Brain* !

Trois disquettes 360 Ko The Software Toolworks pour PC et compatibles.

G.J.



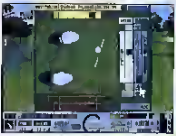
TOP PREVIEW

LINKS

Vous êtes à combien sous le par ?

Un golf dans un golfe clair ? Il ne manque plus que la GTI cabriolet !

Les plus anciens d'entre vous ont peut-être connu ce jeu de golf minimal qui sévissait sur Apple et compagnie : quatre lignes en Basic demandaient de taper sur quel terrain l'on jouait, avec quel club, la force qu'on lui appliquait et le verdict tombait : gagné ou perdu. *Links*, vous vous en doutez, se place aux antipodes de cet ancêtre caverneux, au Torrey Pines Golf. On se peut être présent sur le bord d'une falaise... le Profi-



STUN RUNNER

Vous voulez une preuve des difficultés que pose l'adaptation d'un hit de salle ? La voilà ! Vous pilotez un appareil censé être rapide dans des tubes. Le tout en 3-D. Côté 3 D surfaces, rien à redire, les tubes ça va. Mais la vitesse, attention ! c'est là que ça devient dur pour... Dès qu'un obstacle se présente, le soft qui se met à donner en avance image par image comme un ralenti de magnétoscope. Ça laisse le temps d'utiliser les canons pour détruire les ennemis qui arrivent en sens inverse (à condition de tirer en avance, le temps que le programme comprenne ce qu'on attend de lui)...

Frustrant et énervant, d'autant que le jeu comporte

que... il ressemble à un splendide parcours qui domine Dieppe ... aux amateurs ! D'autres terrains seront disponibles ultérieurement.

Avec quelques instructions en Basic, Access a substitué une débauche de graphismes qui font de *Links* la simulation la plus réaliste du moment (malgré la dizaine antérieure de programmes de golf plus sophistiqués les uns que les autres sur d'autres machines).

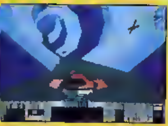
L'ordinateur calcule le domaine du terrain en fonction du point de vue : la mer bleue en arrière-plan, puis le sable ou la verdure ... place ... à un ... arbre ... face le ... et construit le club-house ... après ... Le joueur apparaît ... en dernier prêt à frapper la balle.

Inutile de préciser qu'une foule d'options figure ... en tableau ... Les partisans de la petite balle pourront s'en ... à leur joie et sélectionner le club (bois ou fer), le par et le parcours. On peut déplacer la ... sur son tee et placer ... ou bon vous semble. A vrai dire, seuls les ... échappent à la ... du joueur ... sa force et sa direction sont indiqués. Pour le reste, libre à chacun de placer convenablement les pieds, de frapper avec telle ou telle cadence avant de cliquer sur le « swing » ... La balle vole alors à travers le green avec un bruit caractéristique (wooosh !).

Le seul point noir vient ... de l'interminable recalcul du dessin : même avec un PC rapide (16 MHz), le joueur se retrouve plongé dans le noir pendant dix à cinquante secondes à chaque action ou changement d'angle. C'est long et fastidieux, mais c'est le prix à payer pour un réalisme à couper le souffle. Un peu dommage dans le ... du sort. Heureusement, en plus de la ... d'accueil aussi ... que le souffle du large, la carte ... sert essentiellement à ... la ... de la balle. On entend ... parfois les commentaires ... des ... des joueurs ou les petits oiseaux, dans trop rarement. Ces quelques critiques ne doivent cependant pas porter ombrage à la qualité d'ensemble de *Links*, qui se présente comme une réussite que la concurrence aura beaucoup de mal à surpasser. Les fanas de ce sport dont Churchill disait que ... dans une belle promenade s'il ne fallait pas à tout bout de champ s'arrêter pour taper sur une ridicule petite balle ... donc comblés en juillet par US Gold !

Cinq disquettes Access 360 Ko pour PC et compatibles.

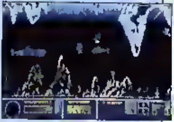
B.J.



[illegible] ... plus belle ... Feu ... Ce ... le prochain pour ... qu'il le Power ... tout véritablement ... sur.

Disquette Bismark pour Atari ST PT

THE HUNT FOR RED OCTOBER



Bonne année, bonne santé qu'ils disaient... Eh bien, c'est pas gagné si tous les softs à venir relèvent de la même veine ! L'idée de base a été de récupérer la notoriété du film pour en faire un misérable shoot'em up à la réalisation pour le moins chaotique. Graphismes médiocres, bruitages énervants et chargements des disques (dont on se demande bien ce qu'ils peuvent charger) incessants ... à fourre *The Hunt for Red October* dans la ... en direction des égouts via la chasse d'eau... Allez plutôt revoir *La nuit du chasseur* dans Robert Mitchum ... les ...

Disquette Grandslam pour Atari 1040/520 ST

J-Y T

MOONBASE

La Nasa ne travaille plus pour la gloire comme à la grande époque du projet Apollo. Maintenant, elle a des [illegible] de rentabilité et vous aussi, dans *Moonbase*. Il faut en effet installer une base lunaire et faire en sorte qu'elle puisse se subvenir à elle-même.

Début des opérations : construire des habitats [illegible] des générateurs électriques et des [illegible], [illegible] câbles et tuyaux, prévoir un site d'atterrissage, explorer les environs [illegible] des forages pour extraire des minéraux. La fenêtre de Moonbase [illegible] Presentation Manager [illegible] du plus bel effet et le positionnement de chaque pièce se fait dans la facilité : les habitations sélectionnées, comme tout le reste en cliquant sur des icônes, se mettent automatiquement bout à bout, les segments de câbles et de [illegible] aussi, et des [illegible] confirment que les liaisons ont été établies. Forages, usines, générateurs [illegible] etc. sont également animés.

Tout ne part [illegible] une ancienne

[illegible] les ennuis vont commencer : les [illegible] des conditions de travail et menacent de faire grève. Il [illegible] des contrats, [illegible] augmenter les modules d'habitation. [illegible] qui, par manque d'entretien, [illegible] tous les complexes [illegible] aux alentours. Du [illegible] des [illegible].

Parfois les nouvelles sont [illegible] : [illegible] du premier bébé lunaire, découverte d'une planète toute un autre système dans [illegible]. Des graphiques détaillés indiquent en permanence [illegible] des matières premières, la demande en produits [illegible] et la productivité des camarades travailleurs [illegible]. Votre [illegible] de Lune deviendra rapidement un complexe [illegible] à gérer et le [illegible] un [illegible] pour le fait [illegible] pour résumer tous les paramètres techniques, économiques et autres. A tel point qu'un coprocesseur arithmétique ne sera pas de trop.

Une disquette 3"1/2 (ou une 5"1/4) [illegible] International pour PC/AT. B.J.

TOP

WOLFPACK

Des navires à la coule qui vous torpillerent les nageoires...

Après une longue période de [illegible], les simulations de [illegible] sous les flots de la compagnie [illegible], qui [illegible] pas à nombre de mers d'eau douce [illegible], [illegible] plusieurs [illegible] les [illegible] et des [illegible] métalliques qui les [illegible].

Pour nous, *Wolfpack* [illegible] un grand 3. Nombreuses les véritables amateurs de simulation [illegible] de sous-marins dans [illegible] des appareils. Certaines [illegible] le clavier du joueur débutant.

A [illegible] le lancement du jeu ne laisse [illegible] [illegible] parle [illegible] [illegible] volume sonore est recommandé donc, afin de ne pas démarrer avec un [illegible].

Heureusement [illegible] dans les [illegible] de mission [illegible] eux-mêmes, du bâtiment etc. Notons au [illegible] que le dernier choix (destroyer [illegible] ou [illegible]) détermine également [illegible] [illegible] Alliés ou Allemands.

Une carte [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] également possible de préprogrammer une [illegible] d'un [illegible] à un autre pour l'ensemble des [illegible] dans le [illegible] peut-être [illegible] La [illegible] d'elle-même [illegible] dont les significations [illegible] joueur. Dans le cas [illegible] destroyer par exemple, [illegible] un [illegible] entraînement [illegible] le sous-marin dans un périmètre [illegible] et [illegible] une approche en plongée avant de revenir en vue périscopique et de torpiller en toute tranquillité.

[illegible] le poste de commandement du bâtiment sélectionné, le jeu propose une [illegible]. [illegible] offrant un passage [illegible] de l'ensemble de la flotte. [illegible] un rapport [illegible] des dommages sans [illegible].

[illegible] permettant une visualisation [illegible] Radar Vision [illegible] etc.

L'action se déroule en temps réel, mais on accélérera le mouvement en [illegible] sur le [illegible] de l'écran principal. La valeur de cet instrument est de 1 par défaut [illegible] et peut être augmentée jusqu'à 64. Ce qui veut dire que le déplacement d'un point à un autre se fait en 64 fois moins de temps que la normale.

Nous commencions ce test sur un [illegible]... Terminons-le dans l'allégresse avec deux plus : grand [illegible] tout à fait [illegible], le manuel très complet [illegible] chose appréciable [illegible] en français.

Disquettes Mirrorsoft pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC et compatibles.

B.B.

LORDS OF CHAOS

Lords of Chaos : un jeu de rôle qui met en scène jusqu'à quatre [illegible] et donc autant de joueurs, qui s'entre-déchirent allègrement pour s'approprier le pouvoir et gagner le [illegible] envié (?) de Seigneur du Chaos. On baigne en pleine politique [illegible]. Et que je [illegible] et que je te change en crapaud, comme à l'Assemblée Nationale quoi... Le jeu se déroule par manches successives, chacun [illegible] à tour de rôle. Trois [illegible] permettent [illegible] différents [illegible] plus [illegible] que les autres...

Les [illegible] points de vue [illegible] sont légers. Certes, celui-ci ne manque pas d'options [illegible], comme ce champ de vision calculé par l'ordinateur ou les [illegible] qui [illegible] la vue d'un ennemi...

Mais que l'écran est [illegible] et les couleurs pauvres ! Toute l'affaire consiste à agir sur des icônes que l'on [illegible] sur une [illegible] rudimentaire, l'action [illegible] par le néant et comme [illegible] la fenêtre de jeu n'est pas [illegible] grande, Lords of Chaos manque complètement d'ampleur. On [illegible] regards à grand spectacle comme Iron Lord ou Defenders of The Crown. Avec ce [illegible] on a la [illegible] et désagréable impression de se retrouver avec des règles [illegible] pour un jeu plutôt [illegible].

Disquette Blade Software pour Amstrad CPC. Existe également sur Spectrum et C64.

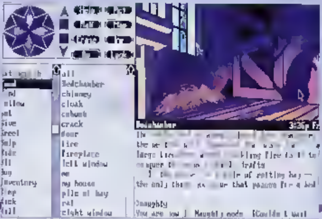
B.J.

SORCERER'S GET ALL THE GIRLS

Un D.E.S.S. pour faire craquer les filles ? Oui, il s'agit d'un Diplôme d'Etudes Supérieures de Sorcellerie...

Dans la [illegible] des "[illegible] vous voulez être" (un héros, un chevalier, un pirate...) c'est à la lucrative carrière de sorcier que ce jeu vous convie. Pas un amateur comme Merlin l'Enchanteur ou le Grand Schtroumpf, mais un vrai, un pro, un qui [illegible] les sorts qui font [illegible] le voisin ou gonfler l'ennemi comme une baudruche : une de ces [illegible] qui attirent les filles [illegible] les [illegible] comme [illegible] piquent les mouches bleues.

L'écran de Sorcerers Get All The Girls est des plus classiques. Deux colonnes avec ascenseur présentent une longue liste de mots que l'on peut combiner entre eux. Une image montre les lieux [illegible] [illegible] avec une fenêtre [illegible] roman-fleuve ! Même [illegible] sonore, la musique [illegible] et les bruitages vous feront [illegible] le pavillon [illegible] en regardant son PC d'un autre œil.



Sorcerer's commence dans une [illegible] de [illegible] colorés [illegible]. Il faudra se glisser dans un [illegible] boyau [illegible], sous un [illegible] débordant [illegible] pour déboucher [illegible] dans la grand-rue de [illegible] et [illegible] une [illegible].

Ce [illegible] ne [illegible] pas les [illegible] espaces et la [illegible] des [illegible] qui [illegible] une par [illegible] Femmes en Chaleur. Afin de [illegible] absolument [illegible] se présente [illegible] Il faut [illegible] "Naughty" pour [illegible] dans la version [illegible]. Même [illegible] trouver les [illegible] le Harrap's [illegible] fera mieux l'affaire... Car malheureusement, [illegible] de Legend n'est jouable que par ceux qui [illegible] parfaitement la langue [illegible] dans ses subtilités les plus graveleuses !

Neuf disquettes Legend pour PC et compatibles.

B.J.

TOP MICRO NEWS

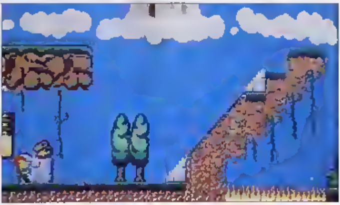
BUILDERLAND

Reconstruisez la Ville d'Emeraude, vous y rencontrerez peut-être the Wizard of Oz.

Pour une fois, voici un jeu d'arcade faisant appel aux réflexes et pourtant passablement constructif...

Vous dirigez un petit personnage qui se promène dans une atmosphère féerique permettant de retrouver tous les ingrédients du genre : château, forêts magiques, temples hantés etc.

Tout au début, une carte représentant le chemin que le joueur doit parcourir s'affiche à l'écran. En route ! Le personnage se déplace de gauche à droite : but du jeu, l'aider à traverser ce parcours truffé d'embûches en posant au bon endroit certains éléments du paysage. En effet, le décor se révèle incomplet... aussi le joueur va-t-il devoir agir comme un sage gardien plutôt que comme un sage exterminateur. Tandis que le personnage se déplace à l'écran, sans s'occuper de ce que vous faites (le gland paraît en fait assez idiot), il faut en toute hâte boucher les trous qui se présentent devant vous ou aménager des plans inclinés afin de se rehausser.



Cependant, ne croyez pas que le jeu se limite à une promenade dans les bois ! Il peut arriver que vous soyez obligé de vous défendre ou que les morceaux du terrain qui manquent soient à tel point disséminés dans l'écran que la méthode de jeu classique ne suffise plus.

Pour remédier à cela, vous bénéficierez en cours de route d'un certain nombre d'options : couteau (bien sûr très utile pour se défendre), mais aussi pioche ou bombes à retardement qui modifieront l'environnement de façon beaucoup plus radicale.

Contentez-vous, en cours de partie, de taper sur la barre d'espace et de faire votre choix pour y parvenir.

A première vue, l'idée de ce logiciel peut sembler curieuse, mais en fait, dès les premiers instants d'utilisation, le "Builderlander" se trouve confronté à un superbe jeu de réflexion et de réflexes qui, à la fois, en dépit du côté bonhomme et mignon de la chose, la résolution de certaines zones du soft posera parfois de gros problèmes. Mais heureusement, de temps en temps, on pourra noter un code précieux qui permet de retourner au dernier niveau visité lors de la dernière partie.

Un jeu très prenant... et pour une fois original !

Disquette Loriciel pour Amiga et Atari ST. Existe aussi sur Amstrad CPC.

F.T.

SPEEDBALL 2

La balle speede... speede. Normal pour un Speedball 2, mais beaucoup que les ajouts de cette version aient mis près de deux ans à vous parvenir.

Plus proche de *Rollerball* que du foot traditionnel, cette castagne impitoyable vous entraîne une fois de plus dans un monde futuriste. Le dôme à la surface faite de dalles métalliques, a permis aux graphistes d'accomplir des prouesses dans le domaine des reflets.

Il faut marquer plus de buts que l'adversaire ou lui infliger le maximum de pertes : coups de poing et croc-en-jambe recommandés ! Dans cette deuxième mouture, les animations se révèlent encore plus impeccables et fluides que dans l'original et la plaisir de jouer reste le spleed... Affronter même seul contre l'ordinateur, *Speedball 2* devient un véritable défoulement lorsqu'on y joue à deux (humain contre humain) (ça commence à manquer). Crises de nerfs et stratégie destroy garanties.

Nouveauté : il vous est possible de gagner plein de sous pendant les matches. Pour quoi faire, me direz-vous ? Pour offrir à votre équipe un pro. Car maintenant le logiciel tient compte des caractéristiques de chaque membre de l'équipe comptées au début de la partie comme dans un jeu de rôle : les actions mettant en opposition la force de deux adversaires donnent lieu à un calcul de la machine qui fournit ensuite son verdict... et pouvoir un adversaire plus fort que soi ne s'impose pas vraiment comme une bonne idée. De là l'intérêt de disposer dans son team d'un véritable killer ! Autre caractéristique amusante : on peut entraîner les joueurs individuellement dans la salle de gym (afin de les faire monter de niveau), choisir l'équipement de ses protégés et également disputer des matches en option contre un nouveau deux divisions et quatorze équipes. De plus, chaque action réussie de part ou d'autre donne prétexte à un talent super. Et chaque fois l'ordinateur le juge nécessaire, une fenêtre montrant l'action en gros plan fait revivre à l'athlète ces instants de gloire ou de défaite qui comptent dans la courte carrière d'un sportif.

TOP Micro News

COUNTDOWN

Sans de beaux draps et mort à crédit !

L'Access commence comme le film *Un papillon sur l'épaule* (de Claude Pinoteau) où Lino Ventura, amnésique, se réveille à l'étranger dans une clinique psychiatrique plutôt glauque. Access d'une incroyable manipulation.

L'hôpital de Countdown, un bouge infect peuplé de salauds, se trouve à Istanbul. Un des internés, Frank MacBain (mais il a oublié jusqu'à son nom) aurait abattu, dans un moment de folie, un certain... Frank MacBain. Il dispose de 96 heures pour se tirer de cette histoire de fous et neutraliser un dangereux réseau d'espionnage.

Countdown (dans par Access) n'est pas un jeu d'aventure comme les autres mais probablement le premier à faire vraiment appel à la psychologie. Si vous ne savez pas manier à bon escient la séduction, la menace ou le bluff, vous n'êtes pas près de quitter la chambre où vous êtes enfermé à double tour. Aucune mode au clavier ne se révèle nécessaire. Il suffit de cliquer sur les icones possibles et l'objet sur lequel les Access d'animer, ou bien sur le ton que l'on souhaite donner à la conversation, qui peut tourner court si elle est maladroitement menée, tout comme le peut déterminer... De fil en aiguille, on en apprend plus long sur la clinique et sur ceux qui la dirigent. L'aventure s'annonce touffue, aussi passionnante, faite d'embrouillements et compliquée qu'un roman de John Le Carré...

Il faudra examiner soigneusement cinquante lieux de par le vaste monde, découvrir et collecter des objets. Rien que de bien classique, même si la carte VGA en 256 couleurs autorise un tas de demi-teintes et de nuances.

Frank MacBain (agent de la CIA) possède un petit ordinateur fort utile relié avec son siège à Langley en Virginie. Mais c'est dans les dialogues avec les personnages que Countdown donne (ma foi John Donne) toute sa mesure : on peut revenir dix fois sur le même sujet et obtenir des réponses à chaque conversation, qui font que l'on grappille de nouveaux renseignements, exactement comme dans la réalité ! Mieux encore, l'expression des personnages reflète leurs sentiments : surprise, colère et regards mauvais se succèdent... Les passwords pour progresser se révèlent exceptionnellement rares, pas plus de saute. Access nous dispense de ces réponses-fleuves qu'affectionnent les animateurs. Conséquence, les dialogues sont brefs et très denses.

De temps en temps, nous aidés d'occasion Access dans d'obtenir réminiscences du passé. Countdown bascule alors dans un mode vraiment onirique. Des visages numérisés apparaissent, animés comme au cinéma. Ils parlent. "Fais en sorte qu'il ne se souvienne plus de rien. T'inquiète pas, je m'en charge." Avec une carte sonore, la voix résonne un rien saisissante de vérité.

On attend donc avec passwords, les softs sur CD-ROM lorsque l'ensemble d'un jeu (et pas seulement les séquences intermédiaires) atteindra le niveau de n'importe quelle passwords cinématographique. On y viendra : une flore d'éditeurs y travaillent, et la technique suit !

Huit disquettes orange, liées Access pour PC et compatibles.

B.J.

Des graphismes aussi beaux que dans le 1, une musique, un son bien travaillés et surtout la rapidité de l'animation et de l'action font de *Speedball 2* un produit véritablement amusant.

Disquette Image Works pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

PT

TOP

DRAGON'S LAIR 2

Time Warp

Au fil de l'épée, Dirk beau gars mais pas autant que Bogarde

TOP

TEAM SUZUKI

"Gare à toi Mac Adam !", disait la prostituée motorisée

[illegible] heureux beau [illegible] [illegible] gigantesque [illegible] [illegible] descendre [illegible] piliers [illegible] [illegible] un squelette [illegible] [illegible] voyage dans le Temps et la moto et marche (avec le serpent [illegible]) et [illegible] dans la [illegible]

[illegible] un de ces monstres [illegible] [illegible] médiéval [illegible] moment. Voilà pour un [illegible] [illegible] [illegible] présente malgré [illegible] superbe.

Six disquettes Beerlybelt pour Amiga, Atari ST PC et compatibles et Mac 2 [illegible] P.T

sous des angles [illegible] [illegible]

Comme nous l'avions déjà expliqué dans la preview du numéro 43, les programmeurs de Team Suzuki ont [illegible] Bien qu'il ne s'agisse pas de [illegible], les stations [illegible] de la [illegible] de [illegible] la forme [illegible]

La seule conclusion négative que l'on puisse faire à l'encontre de cette superbe simulation [illegible] graphique [illegible] les machines [illegible] [illegible] pleine... Mais [illegible] beau!

Rassurez-vous: malgré ce [illegible] Team Suzuki demeure d'une grande qualité. [illegible] [illegible] motos sur le marché (les [illegible] du Paris-Dakar devraient en prendre de la graine...

Unique de Gremlin pour Amiga et Atari ST. F.B.

LINE OF FIRE

Aïe! Aïe! Aïe! Que dire d'autre devant cette déception de [illegible] ?

Présenté sur le [illegible], proche de celui d'une *Operation Wolf* au petit pied. Certes, il ne s'agit pas de [illegible] le président mais le résultat [illegible]

c'est [illegible] à chaque niveau par l'apparition d'une [illegible] de vos doigts.

Ce qui [illegible] commencer, on se rend compte que la machine [illegible] ne supporte absolument pas plus de 3 sprites à l'écran. Lorsqu'il y a [illegible] ça [illegible] et quand il y en a plusieurs [illegible] à la manière

[illegible] qui [illegible] permettre au joueur d'avoir le temps de [illegible]

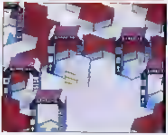
La seconde séquence (la première [illegible] dans un [illegible]) se déroule dans la jungle. Attaqué par des hélicoptères, le joueur [illegible] avec bonheur [illegible] et d'une lenteur [illegible]. Par esprit de charité, no comment sur ce qui vient après... [illegible] Sega? Je suis presque [illegible] que l'[illegible] [illegible] *Line of Fire* a pas dû [illegible]

Disquette Sega pour Amiga et Atari ST

P.T

TOP MICRO NEWS

HEXSIDER



Les Hexsiders hexagonaux et excitants s'exercent dans le labyrinthe...

C'est enfin un jeu vraiment conçu dans l'Hexagone. Un futur tube ?

Sous ce curieux "franglénéologisme" évoluent des robots hexagonaux modulables à volonté. Ils sont utilisés pour manipuler des produits dangereux ou bien pour travailler en milieu hostile (zones radio-actives, fond des mers...). Ils exécutent aussi de menues tâches dans les couloirs du Centre général de la Sécurité lequel vient d'être saboté par des terroristes. Vous télécommandez les hexsiders qui s'efforcent de remplacer le module défectueux de cet ordinateur.

Un robot hexsider tout nu se constitue d'un module de base : son unité centrale que télécommande le joueur. Les hexsiders dissidents sont évidemment manipulés par d'invisibles malfaisants. Leur unité centrale contient une carte-mère avec processeurs et mémoires, des batteries, un radar, une caméra et un bras articulé permettant de saisir d'autres modules et de s'autoconstruire. Les modules complémentaires possèdent d'intéressantes capacités : l'un d'eux lance les rayons laser, un autre repère mines et bombes à retardement, un autre encore détruit les modules adverses, pour peu qu'ils soient placés à la même hauteur que lui. Il en existe plus de quatorze types différents qui s'empilent comme des assiettes...

Les pièges qui émaillent le labyrinthe pullulent. Parfois pas toujours évidentes à franchir, téléporteurs, mines électro-aimants etc., font obstacle à la progression des ferrailles zélées.

L'univers des hexsiders se présente aussi comme un monde hexagonal, le règne de l'angle à 120° ! Le scrolling très fluide, les changements et les déplacements, intimement liés à ce nombre sacré, ne manqueront pas de vous satisfaire. Et le labyrinthe peut être visualisé en deux ou en trois dimensions. En fait, le joueur sera souvent amené à alterner rapidement les vues en 2-D et celles en 3-D. Dans le premier cas en effet, il bénéficiera d'une scène plus vaste mais sans relief (un handicap certain !).

De plus, au moindre changement de trajectoire, tout le terrain pivote, entraînant des flashes qui menacent d'ophtalmie les fragiles des mirettes. Dans le second cas, en 3-D, la scène se révèle plus restrictive mais on discerne beaucoup mieux les niveaux et l'empilement des modules, et donc les possibilités du métalloïde.

Les déplacements sont très vifs, soulignés par un bruitage "façon laser" qui plonge tout de suite le joueur dans l'ambiance. Le reste est affaire de rapidité et de jugeote... La musique, malheureusement, déchire les oreilles et les graphismes sont d'une austérité monacale. Passe encore que le mode VGA ne soit pas exploité. Welltris, pour ne citer que lui, a pleinement démontré la richesse de l'EGA. Ubi Soft ferait bien de mettre un peu de couleur et quelques nuances dans ses sprites. Pour nous rafraîchir, ils ont glissé la possibilité d'afficher le mode 2-D en trois variantes du modulorisme avec des couleurs les plus "kitsch"... Il va de soi que les choses originales sont les plus réussies. Rien à redire en revanche au niveau de la jouabilité. Hexsider se renouvelle à l'infini, se pilote avec une grande précision et l'on n'est pas près d'en arriver au bout !

Disquette Ubi Soft 720 Ko pour PC et compatibles E.J.

SAUVEZ YURK

À trop cracher le feu, le petit dragon a fini en enfer...

Vous vous y baladez à côté avec Yurk, un gentil dragon. Et pour en sortir il faudra se lancer à la recherche de trois cristaux magiques.

De prime abord, le scénario et la manière de jouer semblent ne pas offrir de personnalité : une quête des fenêtres qui montrent le lieu dans lequel on se trouve, une autre pour le texte, une dernière enfin pour se déplacer, prendre les objets et valider l'action choisie parmi plusieurs possibilités. Il n'y a pas là de quoi hurler au génie ! Ne vous fiez cependant pas à cette première impression car s'il fallait éliminer tous les jeux d'aventure qui reprennent ce concept, les étagères de nos logithèques seraient elles bien vides.

Sauvez Yurk se présente comme un soft d'aventure tout à fait sympathique et se déroule dans un Tartare comme toute plutôt avenant, fait de belles montagnes et de cités radieuses. La fenêtre de texte a beau proposer des options osées, hardos (étrangler le dealer par exemple), la méchanceté ne paye pas (et sortir en passant, un dragon ne peut pas transmettre la lèpre contrairement à ce que le soft laisse entendre).

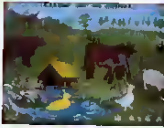
La géographie de ce logiciel diabolisant est assez tourmentée avec des va-et-vient délicieux dans plusieurs dizaines d'endroits et même une téléportation pour brouiller les cartes. La musique envoûtante et les graphismes colorés changent de certain point aux univers monstrueux et à l'ambiance infernale venus tous.

Finalement, on ne voit pas beaucoup Yurk, le dragon. C'est le décor qui rappelle sans cesse sa présence à vos côtés : un peu maléfique pour ce jeu très agréable !

Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC. E.J.

TOP MICRO NEWS

LA FERME



Cocorico, groumpf et bêêêê !

Lorsque j'étais une toute petite fille, j'aurais aimé disposer d'un logiciel d'éveil aussi bien conçu que *La Ferme*.
Contenu sur deux disquettes, ce programme destiné aux enfants de 3 à 7 ans a pour but d'accroître leur compréhension auditive et de développer leur sens de l'observation. En choisissant un des trois dessins présentés, l'enfant accède à un écran qui représente une saynète campagnarde. Puis une voix digitalisée lui demande alors de reconnaître les différents animaux qui défilent sur l'écran. L'ordinateur fait alors entendre le cri spécifique à chaque animal et le désigne verbalement (le cheval galope, le canard cancane etc.). Ensuite, le jeu de questions/réponses portant sur les noms de nos amis de la basse-cour, dénominations des cris ou son lui-même, reprend son cours normal. Simple et efficace ! Naturellement, tout se commande à la souris afin de permettre aux plus jeunes (et à certains parents un peu dépassés) de se servir de l'ordinateur sans peine.

De plus, rappelons-le, tous les ordres sont donnés de vive voix. Pas de messages abscons à l'écran... Paraîtront prochainement d'autres disquettes qui participeront du même principe et auront pour thème la rue, l'école, les animaux sauvages, les instruments de musique, les biens de la maison et les accidents domestiques (principale cause de mortalité des enfants après les accidents de la route, une larme s'impose).

Réalisée avec le concours d'enseignants et de pédagogues, cette collection est aussi disponible en anglais. Ne doutons pas qu'elle rencontrera un vif succès outre-Manche. En France, même si cela ne constitue pas sa vocation première, elle pourra s'imposer comme une approche originale de la langue anglaise. Are you ready, cackling crowers ?

Deux disquettes CCD pour Atari ST. (CCD Informatique, 2 bis, rue Dupont-de-l'Eure, 75020 Paris.)

Miss Cool

DENVER

Je découvre les couleurs a pour vocation d'inciter les jeunes enfants à goûter aux joies de la peinture sans se salir des pieds à la tête.
Si le coloriage se révèle une façon agréable et éducative d'occuper les têtes blondes, il se solde bien souvent par des débordements qui obligent l'adulte à jouer du gant de toilette et de l'éponge.

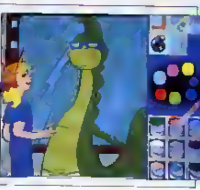
Heureusement, grâce au sympathique dinosaure de FR3, Denver, Loriciel envisage un dessin permettant aux gamins de barbouiller sans risque. Contenant 14 coloriages, Denver permet aux 3/8 ans de se familiariser avec le mélange des couleurs (sauf CPC, PC EGA et CGA) puisqu'à partir de teintes de base, on pourra obtenir une grande variété de tons.

A l'aide de la souris, l'enfant trempe un pinceau dans différents pots et remplit les zones du dessin par simple cliquage. Et il se révèle à tout moment possible d'afficher un modèle déjà coloré, ce qui stimule le chérubin à exercer sa mémoire visuelle.

Si la conception du produit ne brille pas par l'originalité (cf. *Coloriage* de Jeriko par exemple), il a au moins le mérite de proposer des dessins attractifs qui plairont aux âmes tendres.

Disquette double face Loriciel pour ST. Existe aussi sur Amstrad CPC, Amiga, PC & compatibles.

Miss Cool



TOP MICRO NEWS

ZIPANG

Vous saurez tout sur le zizi... Pang !

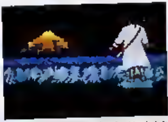
On ne compte plus les nouveautés Nec qui submergent le marché informatique... Avec une moyenne de sept jeux par mois, les différents programmeurs qui travaillent sur cette console n'en négligent pas la qualité pour autant...
C'est ainsi que nous avons remarqué une recrudescence du jeux originaux, ressortant au concept intello-cérébraux-superbeau tels Spinham World, Fe Ball, ou encore récemment Gomola Speed.

Je vous présente donc dans cette optique le dernier né de Pac-in-Video : Zipang, truc qui demande (comme les titres cités plus haut) un minimum de matière cervicale (vous ne balancez pas le perdu partout, pidzouille et rats de taverne !).

Vous incarnez un jeune prodige sans rapport aucun avec une époque indéterminée, qui doit sauver le Japon d'une emprise magique imposée par les Chinetoques. Une histoire bien jaune (comme moi d'ailleurs). Pour parvenir à vos fins, il faudra traverser un nombre toujours croissant de mono-(salles) qui représentent chacune une parcelle du Soleil Levant dévasté. Le scénario ainsi abrégé, magnons au descriptif de cette magnifique daube...

Tout d'abord, vous survenez vous-même à raison dans une salle (aux décors de tout premier ordre) dont vous ne pourrez pas vous échapper à moins d'en trouver la clé... Pour ce faire, vous ne disposerez que d'une épée et d'une lance magique (cette dernière ne s'obtiendra pas sans combat). Avec l'épée, vous ferez, en gélant, faire apparaître ou disparaître des blocs de pierre sur lesquels il vous sera loisible de grimper.

Avec les sortilèges, une seule possibilité : la destruction. Oui, car vous aurez à vous débarrasser de monstres à la mine patibulaire qui vous bloqueront généralement le chemin vers les objets précieux à prendre : les bonus à récupérer et le passe-partout qui vous ouvrira d'autres horizons (la salle suivante quoi !).



Enfin, pour faire ! Un rush des plus agréables dédales labyrinthiques : vous devrez détruire certains amas pierreux (car l'utilisation des boules ne se fait pas à l'infini). Faire apparaître/disparaître (trouver pour une fois le bon chemin en un temps limité : stressant !). S'aider parfois des ennemis pour y parvenir : voilà les secrets de ce jeu admirable à la King's Valley 2. À ne pas manquer !

Cartouche Pac-in Video pour la console Nec.

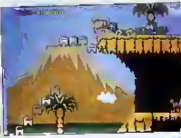
H.U.

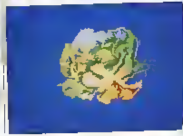
TOP MICRO NEWS

MAGICAL BOY'S ADVENTU

Jack, la Secte du Chapeau aura ta peau (poil à la bande Velpeau)...

Soixante-trois mille années auparavant, un certain Jack, âme damnée des puissances obscures, avait plongé la planète Iles dans le plus noir des ravins métaphysiques. Heureusement, la Secte du Chapeau Magique (Magical Hat) veillait au grain et réussit à terrasser les forces du Mal en les précipitant dans l'océan au terme d'une bataille terrifiante où la Terre fut de-ci, secouée de toutes parts et séparée en ses continents (l'actuelle Iles).
Mais Jack n'est pas mort et hante les profondeurs en préparant sa vengeance (il a décidément un petit air de Ça, de Stephen King). En tant que descendant du Magical Hat et détenteur de la magie du Chapeau





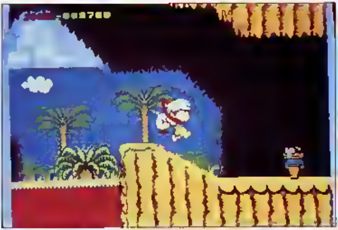
HAT ... RES

réussirez-vous à déjouer les plans maléfiques de l'infâme Garg euh, non... de l'innommable Jack ?!

Après cet historique feuilleton donc ce livre merveilleux qu'est *Magical Hat Boy's Adventures*, Sega nous montre là un jeu à la Nec (avec autant d'humour que dans *PC Kid* et autant sinon plus d'aventure que dans *Son Son 2* par exemple). Mais ne considérez pas ce jeu comme une plane (pour Nec). En effet Sega a su tirer parti des capacités de sa Mega Drive au maximum et de l'imagination fertile de ses programmeurs (qui ont mis au niveau riche en astuces à découvrir en armes, en couleurs, en animations et en musiques de toute sortes...

Vous devrez progresser selon un scrolling horizontal, trouver le bon chemin ainsi que tout ce qui, au premier abord, n'apparaît pas franchement évident (héhé !)

Preuve de justesse, vous aurez à affronter un nombre de sous divers ministres de Jack qui auront pour tâche première de vous barrer la route. Vous trouverez, comme à l'habitude, des armes en grand nombre et des



instants vraiment magiques. Hat Boy's vous réservera enfin de petites surprises à la japonaise type jackpots à bonus !

Au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, ce jeu regroupe à lui seul tous les ingrédients nécessaires à un

Top. A votre compréhension de derrière le console, *Magical Hat Boy's Adventures* vous réclament des heures et des heures d'attention !

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive japonaise.

H.U.

1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. 61 23 48 02
AMIGA AMSTRAD ATARI ST NEC NINTENDO-PC SEGA

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT
SEGA, NEC et NINTENDO

VENTE ET ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM PRENOM
ADRESSE

	COMMANDE	PRIX	RETOUR (facultatif)	ECART
☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ Contre-remb.				
	TOTAL		MONTANT ECHANGE 100 F + rétablissement	TOTAL

Téléphonez pour les disponibilités. Frais de port 15F (pour les achats seulement)

CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100 F (port compris)

SEGA 16 BITS ... NOUVEAUTES 8 BITS

NINTENDO

NEC ... NOUVEAUTES

GAME BOY... NOUS CONSULTER

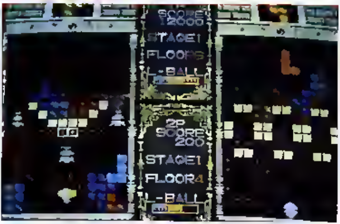
TOP

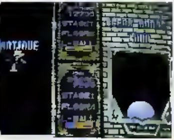
PUZZLED

Cinq neuvaines en ballon.

Encore un petit dernier de chez SNK. *Puzzled* porte bien son nom. A mi-chemin entre la réflexion et l'arcade-aventure, ce jeu se donne même à d'idées et son style ridendeut aura de quoi contenter plus d'un passionné.

Tout commença il y a bien longtemps, très longtemps, à une époque où la Terre ne connaissait pas Satan et ses démons. Mais l'existence euphorique que menaient les paisibles habitants de composé fleurissantes nouvelles





était menacée par l'épée de Damoclès que brandissaient les forces du Mal : peste bubonique et autres malédictions qui ainsi avaient dans les moindres recoins de ces pays de cocagne. Seuls deux petits villages furent momentanément épargnés. Il fallait faire vite, très vite... Deux petits ballons de gram : une nana et un mec au l'honneur ne furent désignés pour monter au sommet de la Tour du Soleil afin d'y rencontrer un mage tout puissant, le Protecteur et le Maître de la planète. Conscients des dangers qu'ils allaient rencontrer, ils demandèrent au sorcier de leur village des vœux magiques et sorts favorables pour les aider et découvrir de leur future aventure.

Le principe brille par la simplicité... Au moyen d'une montgolfière sur fond mini-dirigeable (au mieux) le ou les deux joueurs doivent (selon le principe du célèbre *Tetris*) emboîter des pièces de formes différentes pour créer des lignes qui une fois complètes disparaissent laissant ainsi tout loisir aux plus légers que l'air de monter à l'étage supérieur. Chaque étage de la tour se trouve composé de dix pièces. Tous attention aux monstres fils à Maître ennemi, Mega (vos ennemis jurés) et à plusieurs les autres embûches parsemées ici et là. On vous impose en supplément un timing, ce qui rend le soft de plus en plus ardu.

Ce mélange novateur de réflexion, de réflexes (tout court) et de passion aventureuse vous semblera du plus grand intérêt et donnez à on croire le temps que nous y avons passé remporter tous les suffrages. Bravo les petits placent !

Cartouche 22 mégas SNK pour la console NEO-GEO **S.A.**

DANGEROUS SEED

Au fin fond de l'univers, la Galaxie 25 est en proie de subir une attaque odieuse des Hélènes, enfants hybrides prêts à tout (oui, oui, ce sont les méchants, mamie). Leur nom de guerre : *Dangerous Moon Area* commencèrent les conquêtes successives de autres les astéroïdes par des armements puissants de destruction. Tout à fait par hasard, ils s'étaient dit "Tiens, et si on pillait la Terre ?"

Aussitôt dit, aussitôt fait... Traversant l'Empire Galactique, les méchants étendent leur main sur la Lune et étendent de mamie la vie dure aux pauvres Terriens. L'esclavage, la guerre et le sentiment de désillusion s'abattent sur tous (notez pas mamie, c'est de la fiction...).

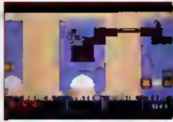
C'est à ce moment précis que les programmeurs de ce soft au narratif débitant font intervenir trois pilotes rebelles qui, à bord de leur *Moon Diver* (assemblage de trois navettes autocollables : la hop !) font leur pousser des hurlements d'indignation aux pauvres Hélènes. Au moi ou vous ne l'avez pas encore compris, vous piloterez en personne le *Moon Diver* (équipé d'une diversité incroyable d'équipement et autres aliénés), traverserez ainsi douze stages et tuerez la typolée à douze "boss" plus usés les uns que les autres (allez, faites pas les deux, rendez-vous que !)

Les graphismes sympathiques ne s'inspirent heureusement pas du scénario, les musiques résonnent presque agréablement et les douleurs de cauchemar sont tout à fait dignes de votre pugnacité. Ce jeu, banal dans le fond, amènera néanmoins les amateurs de shoot'em up verticaux. Enfin je vous rassure (et de aussi, mamie) ce truc ne réclame pas un niveau intellectuel très élevé et pourra donc être dévoré par dingue et même par tous...

Cartouche Namcot pour la console Mega Mega Drive japonaise **H.U.**

TOP MICRO NEWS

MICKEY MOUSE



On voit des mickeys partout.

Tout comme la version Mega Drive, la mousse probable sur la Master System relève de la génialité – bien évidemment, toutes proportions respectées. L'histoire est mêlée et la même : suite à l'enlèvement de sa bien-aimée Minnie par la machiavélique sorcière Mizrabel, Mickey part en quête des gemmes magiques qui, livrées au ... de la chevauchante de balai, rendront la liberté à sa douce et tendre.

Les niveaux "Practice" et "Normal" se trouvent parfaitement adaptés aux possibilités des joueurs, qu'ils soient débutants ou déjà aguerris. Si la firme Sega, en liaison avec la société Walt Disney, s'est efforcée de commercialiser un très bon produit, c'est en majeure partie à cause du droit de regard de l'entreprise américaine sur le soft. Il était donc peu probable – voire impossible – que le jeune personnage pas de la qualité des célèbres dessins animés qui jadis firent l'ensemble à travers le monde (encore que tout d'ailleurs).

Outre ces atouts incontestables, Mickey Mouse sur la tranche 8 bits fera plus d'un heureux.

De fait, la petite présentation genre BD et non pas animée comme dans la tranche Mega Drive constitue la seule différence entre les deux réalisations.

Les graphismes ressortent admirablement, le choix des colors (de magnifiques tons pastel) y faisant pour beaucoup. Les musiques, similaires à celles de sa grande sœur, ne peuvent hélas pas soutenir la comparaison en ce qui concerne le rendu acoustique, mais peu importe

elle est bel et bien là pour le plus grand plaisir de tous. Si vous voulez en savoir un peu plus, référez-vous au n°43 de Micro News (histoire de jeter un coup d'œil sur la version Mega Drive).

Cartouche Sega/Walt Disney pour la console Master System.

S.A.

OVERRIDE

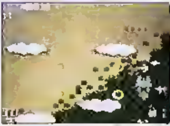
Tout dernier arrivé dans notre rubrique consoles, Override se classe dans la catégorie des shoot'em up purs et durs, auquel personne pas besoin, les rien ... ça suffit !

Ceux qui aiment bétonner sur la tranche d'extraterrestres en culottes courtes prendront un plaisir certain, vicieux que surtout s'enfile très vite, même si on en revient toujours au rythme quasi masturbatoire d'intrigues toujours semblables (on le répète assez).

Tout allait très bien jusqu'au jour (quand vous serez mort depuis des siècles) où une flotte de vaisseaux venue d'une autre civilisation décida de prendre possession de notre satellite, demeure chérie de Séléné, sans crier gare (la gueule à la récré).

De leur côté, les gouvernements qui faisaient partie de la Confédération balancèrent un dinosaure géant ... dans les espaces infinis pour se battre à l'affaire et rendre compte. Manque de bol (peut-être les extraterrestres ne sont pas ça d'un bon œil et agglomérèrent la tranche de bon-derche au tapis étoilé du firmament ... courtes le cou noir tout de suite classé !). Découvrant avec horreur et stupéfaction la manque de savoir-vivre de ces emmerdeurs d'outre-espace, le Conseil des ... envoya sur le champ de déshonneur une force armée de gros calibre (nom de code Override). Le carton allait commencer.

Dans ce jeu qui vous me-



vous d'une overdose, les options et assistances techniques sont au pilote ce que les hémorroïdes sont au mangeur de piment de Cayenne (bonjour la référence je sais !) mais probable se priver quand on peut avoir ce qui se fait de mieux : options relatives, missiles guidés, bombes, etc. ... toute la collection ne tiendrait pas dans un Larousse (édition 81).

Tout le piquant du soft vient du fait que l'ensemble va très vite, ça bouge un max, autant que dans le super Super Star Soldier (connu comme la suite de Gunhead). Alors ne vous en privez pas si le genre vous plaît.

Carte DECO pour les ensemble Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

TOP

RINGSIDE ANGEL

Une "faible" femme se met en catch...

Le catch ce "sport" d'origine anglo-saxonne (qui n'est rien d'autre que de la lutte libre professionnelle), mettant en scène bien souvent, deux (voire plusieurs) compétiteurs adeptes de castagne dans des rencontres qui se déroulent généralement dans de minables salles de quartier.

Avec ce soft, la société Asmik offre la première simulation sportive digne de ce nom mettant à l'honneur les femmes. Et quelles femmes ! De vraies tigresses qui comme les professionnelles qu'elles sont connaissent tous les coups les plus tordus (et ça n'est pas peu dire) exécutés avec ferveur. Et que je te lui plante le coup que je lui fais un [illegible] de la colonne ou que je lui donne un coup de boule maison (y'aurait mignonnes des [illegible] !), et bien d'autres encore, 14 techniques au total. Le [illegible] se révèle vers qui [illegible] le plus [illegible] et vous offrira les plus grandes satisfactions (quel pied de voir de jolies demoiselles se mêler et s'emmêler en des positions passablement suggestives !).

Une fois que vous aurez sélectionné votre joueuse, vous devrez vaincre les adversaires du futur match (la particularité [illegible] une copine...). Quand le combat a débuté, un tableau situé juste au-dessus du ring enseigne le compte sur l'état dans lequel se trouve l'adversaire, son niveau de force, le temps de jeu et celui des reprises, la suite dépendant uniquement de vous.

On l'apprécie maintenant dans de nombreux pays comme le Mexique, le Japon (bien étonnant au pays des sumos) et les États-Unis, ou d'ailleurs [illegible] au goût du jour, étonnant les femmes à pratiquer cette démonstration de force plus spectaculaire que dangereuse dans ses règles modernes (ne niions pas le caractère [illegible] les [illegible] et [illegible] véritablement). Toutes sortes de [illegible] furent et sont encore pratiqués par ces sveltes et gracieuses madones qui n'hésitent pas à jouer du [illegible] dans l'eau, la boue et même la farine du moment que [illegible] aux yeux... Pourquoi se gêner ?

Avec *Ringside Angel* vous pourrez admirer la championne japonaise de [illegible] physique [illegible] nommé Cuty Suzuki ! Eh oui, amis lecteurs en [illegible], vous qui adorez les filles, surtout lorsqu'il s'agit de jeunes japonaises, vous allez être servis. Tenez, voici de quoi vous faire une idée de cette [illegible] aux mensurations de rêve : tour de poitrine 86, taille 62, hanches 82. Impressionnant, non ? Surtout lorsque l'on sait qu'elle ne mesure qu'un mètre cinquante-cinq, tête comprise !

Anecdote : pour ceux que cela pourrait intéresser, sachez que Cuty Suzuki est [illegible] dans le showbiz et qu'elle chante [illegible].

Cartouche Asmik pour la console Mega Drive japonaise.

S.A.

SAINT DRAGON

Le dragon glorieux des origines, animal mythique entre tous (adeptes !), adulé par certains et craint par d'autres, a en général toujours inspiré la peur.

Afin de donner corps et fondement à la légende, les humains, des milliers d'années plus tard, décidèrent de créer des chasseurs de combat (destinés à la protection de la Terre) à l'image de cette créature

épouvantable, espérant ainsi semer la terreur dans leurs ennemis venus d'outre-espace.

Comme nous le faisons bien souvent, on finira par posséder une bibliothèque où l'on stockera [illegible] la totalité des shoot'em up sortis sur le marché. Même si les histoires sont bien différentes à chaque fois, l'innovation ne [illegible] qu'un simple jeu de tir propose un déroulement psychologique. *Saint Dragon* fait partie de cette gamme qui, malgré son classicisme, reste attrayante et d'une très grande jouabilité.

Chose rare sur ce type de machine, la conversion de la console Nec se révèle largement moins bien réussie que la version [illegible]. Le scrolling, [illegible] fluide, échappe à cette forme de parallaxe et la sensation de profondeur se signale par une regrettable absence. En outre les animations de monstres comme la panthère, moins décomposées, procurent une gestuelle pour le temps saccadée à leurs mouvements. Enfin les musiques, [illegible] Amiga donnaient l'impression de [illegible] de la FM de la Mega Drive, sont nasillardes d'une façon approximative, gâchant en grande partie le soft et donc le plaisir de jeu des possesseurs de consoles Nec.

Comparée donc à la sublime version d'arcade et même aux [illegible], *Saint Dragon* sur la Core [illegible] figure...

Carte Aicom pour les consoles [illegible] Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

SODIPENG PC ENGINE

CORE GRAFX + 1 JEU

CD ROM

CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU

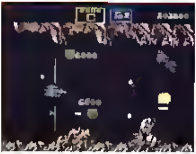
PC ENGINE GT + 1 JEU

SUPER GRAFX

SODIPENG

TOP

DARIUS 2



Olgariens, Olgariennes, saluez vos libérateurs !

Vous rappelez-vous ce shoot'em up impérialement nommé Darius ? Voici la suite de ce superbe soft. Mais qui de suite ne de pas [illegible] même style de jeu.

Charmants superbes des plis [illegible] contes [illegible] ques (mais voyons, [illegible] monsieur, je ne vous connais pas !), calez vous dans votre fauteuil et [illegible] les [illegible] commence au moment où la planète Darius s'enfonce dans le [illegible] total. Les deux héros avec qui avez avez fait connaissance dans Darius (the game you see ?) [illegible] même de se casser vers une galaxie où les jours pourraient couler meilleurs (réveille Léon !) au dépens de leurs pauvres compatriotes. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] les deux [illegible] [illegible] [illegible] multiple en copulant ave[illegible] Olgariennes (ou [illegible] je vous laisse à votre imagination débordante !) reçoivent un message "Help us" signé Darius.

Après réception, les deux élus (neuneu... comme quatre) décident de se lancer dans le sauvetage de Darius. À bord du Silver Hawk, leur fidèle vaisseau (peu équipé, mis à part le P.Q. et les [illegible] (pas le son de ça) ils bénéficient du [illegible] P.Q.). Il leur faudra traverser la Voie [illegible] pour détruire la base principale des tyrans qui oppressent les Dariussiens (et les Dariussiennes, oh que je les aime !). Comme se plaisent à le dire si bien les Ricains, we want you for [illegible] [illegible]. Pour les impatients, don't be nervous, les choses sérieuses commencent pour vous.

Après avoir abrégé les formalités d'usage, lancez-vous [illegible] à l'aventure. Première constatation : les ennemis qui déferlent se révèlent de taille plus ou moins [illegible]. En revanche leur rapidité d'intervention [illegible] un max. Et le scrolling, toujours horizontal de gauche à droite, les graphismes [illegible] au départ et la musique très variée font finalement honneur aux capacités de la Mega Drive.

Nous, [illegible] de majesté, qui vous parlons à cette heure et qui de [illegible] les shoot'em up (qui se ressemblent tous) on peut vous dire que [illegible] en [illegible] et que de l'autre on s'éclate avec Darius 2.

Cartouche Taito pour la console Mega Drive japonaise. **H.U.**

HARD DRIVIN'

Déjà adaptée sur Amiga et PC, cette simulation automobile est enfin disponible sur la console Mega Drive. De conception Atari avec [illegible] d'arcade, ce jeu mérite le plus vif intérêt sur 16 bits.

Très rapide et très fluide, il se révèle malgré tout [illegible] à [illegible] que trop sensible. La moindre pression sur le joypad lui même du répondant, parfois même beaucoup trop, ce qui engendre une catastrophe bien souvent irréparable pour le joueur.

Toute l'animation se fait en vectoriel au plus exact [illegible] en 3-D vectorielle [illegible] planes. Après une [illegible] présentation, un tableau de bord apparaît avec [illegible] les fonctions, comme le passage des vitesses, la direction etc.

En cours de partie, vous pourrez passer à une vue d'ensemble du circuit et ainsi appréhender plus aisément le parcours pendant l'épreuve. Toutes sortes de véhicules, compris ceux du chapeau des circuits, s'attacheront à gêner votre progression, certains arrivent même de face, ma [illegible] de [illegible] dans toute ! Enfin des obstacles, looping, tremplin, et... vous barreront la route, comme il se doit.

Certes [illegible], il manque pourtant à ce Hard Drivin le petit quelque chose qui assure l'[illegible] du jeu sur le [illegible]. Pour notre part, nous ne l'avons vraiment pas même exceptionnel et ne lui accordons pas toute l'attention qui avait été la nôtre lors du test sur Amiga, même si cette mouture se révèle plus rapide.

Cartouche Tengen pour la console Mega Drive japonaise. **S.A.**

TOP

GAIN GROUND

Nettoyez-moi ce stadium et plus vite que ça !

Maintenant les arcades [illegible] n'est pas passer que vous [illegible] une console Sega Master System que vous n'aurez pas [illegible] les possesseurs de Mega Drive bénéficient. Si [illegible] et je viens à souligner l'effort accompli par les programmeurs de la firme japonaise qui pour le plus grand bonheur des maniaques de la console n'hésitent pas à adapter pratiquement toutes les [illegible] sur la 8 bits afin de ne pas [illegible] [illegible] Mickey Mouse ayant été adapté sur les deux consoles et qui actuellement remporte un franc succès sur le marché.

Lors de la grande finale du "Gain Ground" dans un Colliseum cybernétique, des milliers de guerriers spécialistes en [illegible] se retrouvent pris au piège par des machines à faire passer de peur un mécano [illegible]. De [illegible] tout pour pas un [illegible] qu'on se demande encore quel [illegible] à [illegible] pour échapper à [illegible] Quant que [illegible] la fois avec le génie ?).

Vous n'avez pas de mouron à vous faire car partie prenante du groupe d'intervention [illegible] et spécialisé, vous avez tous les [illegible]. Si, vous [illegible] du [illegible] des nettoyeurs, [illegible]. On ne vous demande pas votre avis, ni celle de la votre mère. Votre mission consistera à libérer vos [illegible] dans diverses salles où se [illegible] toutes sortes d'ex Terminators [illegible] de la Twentieth Century Fox) et de [illegible]. Faut qu'ça saigne !

Bref en fonce dans le tas. Et pour chaque équipier [illegible] vous [illegible] un choix plus [illegible] de [illegible] et d'un type d'armement propre.

Graphiquement, le [illegible] un mur de [illegible] pour celle de la Master System. Le choix des [illegible] a été fait aux [illegible] et les musiciens qui ont programmé le processeur sonore ont su l'exploiter jusqu'au trognon [illegible] et lui donner sa pleine mesure. Une réussite en somme [illegible] la Mega Drive (bien sur toutes proportions gardées).

Cartouche Sega pour la console Master System.

S.A.

HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News 2 à 12, rue de Bellevue 75019 Paris

Nom ____ Veuillez m'envoyer ____ exemplaire (s) de votre hors-série Sega au prix unitaire de 25 F + participation aux frais de port 5 F

Adresse ____

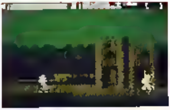
Ville ____

Tél ____ Age ____

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

TOP

FAXANADU



Ainsi font, font, font les petits elfes blonds !

Ce n'est pas un jeu pour MSX2, bien que le titre puisse porter à confusion quand on connaît sur vos machines l'existence d'un soft nommé *Xanadu*. Il s'agit d'aventure de même genre que *Zelda* ou *Simon's Quest* avec de nombreux dialogues et textes orientant le joueur sur la voie de la réussite en fonction des informations obtenues...

Faxanadu narre la pénible mésaventure d'elfes aux prises avec les forces occultes du Mal. Ils ne se trouvent en sécurité qu'au cœur de la cité Eolis, seulement pour peu ! : la Source de Vie de la ville a été empoisonnée à cause d'un sortilège lancé par les démons. L'unique chance de survie du charmant petit peuple réside dans un aventurier salvateur qu'il faudra acquérir à la force du poignet. Digne de superproductions comme le film *Legend* (de Ridley Scott) ou encore *L'Histoire sans fin*, cette pittoresque et merveilleuse aventure vous mènera au travers de multiples salles renfermant secrets et messages souvent délivrés par l'un des vôtres. Intéressant dans son principe, *Faxanadu* renferme des dizaines de sites différents, bourrés de passages secrets et autres détours astucieux qui en feront un régal pour les amateurs d'aventure façon *Zelda*.

Seul reproche encouru par cette réalisation : le manque de couleurs dont sont affligés les décors qui s'en trouvent nettement appauvris. De plus, si les graphistes avaient un tantinet éclairci tous les stages, la perfection aurait été à son comble. Dommage, car tout le reste donne dans une très agréable jouabilité. A ne pas manquer par les Zeldaïens !

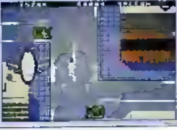
Cartouche Nintendo pour la console Nes.

S.A.

TOY SHOP BOYS

Et allez, encore un shoot'em up vertical fondé sur un épouvantable procédé" pensais-je. Eh bien, j'avais raison ! Cette fois-ci, ne voilà-t-il pas qu'un méchant (un dur de dur, un tatoué) kidnappe les frères et enfants de trois joyeux compères aussi innocents que l'agneau qui vient de naître.

Comme vous pouvez vous en douter, pas question de se tourner les pouces et d'attendre que le gouvernement marchande la libération des otages. Donc, équipés de trois armes (mitraillettes, boomerang et épée laser...), ne voilà-t-il pas ensuite que nos trois courageux acolytes se mélangent librement (tous pour un, un pour tous) et se lancent à la recherche des malheureuses victimes. Ne vous inquiétez pas, vous n'aurez pas à les chercher vous-même, les programmeurs ayant fait le nécessaire. Non,



vous devrez simplement traverser plusieurs contrées et tenter de pourchasser le kidnappeur afin de parvenir au but fixé. On en revient donc à un bon vieux shoot'em up vertical à la *Honey in The Sky* (oui !). Rien de nouveau donc, ni ce n'est les graphismes, la musique, les créatures de cauchemar et vous...

Excellent pour faire passer le temps, ce jeu aux décors mignons et aux monstres à l'aspect plutôt engageant ravira les joueurs de 7 à 77 ans qui pourront aisément défouler leurs fantasmes de destruction les plus démentiels. N'allez pas croire pour autant que ce soft se révèle aussi nul qu'un autre, car il vous faudra piger à fond le maniement du joypad et les astuces qui fourmillent dans ce jeu pour pouvoir espérer un jour libérer toute la famille.

Carte Victor Musical Industrie pour la console NEC.

H.V.

TOP MICRO NEWS

DANAN
The Jungle Fighter

Un thriller sylvestre à la Jungle Jim.

Dallas... Ton univers impitoyable... Dallas c'est... Non pas le 86ème épisode télévisé d'une série genre "je te tire dans le dos quand tu bois tranquillement ton whisky", c'est encore mieux que ça ! Danan, c'est Danan même si on le prend pour la suite de Rastan Saga (et 2) ou de Legendary Axe, bref de Barbarian. Vive Danan pour le meilleur et pour le pire dans le respect des traditions les plus anciennes ! Merci à Sega pour son honorable collaboration car ce soft nous a vraiment décroché les mâchoires...

Bon, on arrête de déconner... Quelles que soient les ressemblances, ce beat'em up se présente comme un soft à part entière et les arguments collaboration dont il fait montre ne sont pas à négliger.

Tout commence in illo tempore par la découverte d'un enfant dans l'épave d'un avion qui avait crashé au beau milieu de la jungle amazonienne. Un indigène de surnommé Jimba décida de l'élever et de lui enseigner les lois qui régissent cette sylve (hello !) parfois si mystérieuse.

Ils vécurent heureux et eurent vous beaucoup d'enfants (Momo, tu vas pas virer ta cuti !?) quand un jour Danan (le gonze à 34 é)... revenant d'une chasse trouva mort celui qui lui avait tout appris. Cet acte scélérat ne pouvant rester impuni il décida alors de partir en quête de la vérité afin d'écraser avec son épée le crime du malfaiteur (c'est pas beau d'ê re raciste ici).

Le premier stage se compose d'une intro qui permet au joueur un choix déterminant en fonction de la faiblesse lors des combats, de se diriger sans problème vers la Cité des Amazones (pas le cuissage au sculptural corps d'athlète...) ou vers les collines. De toute façon, vous serez obligé de passer chez ces conquérantes d'hommes pour ramasser en certains endroits les indices qui vous feront progresser dans votre enquête armée (Malgré les... bouh !). Mais attention aux pièges (bains de lave, chutes de pierres, nymphomanes érotiques etc.) et aux géantophiles armés de bâtons.

Évitez de quoi se ramasser ! Avec les nouveautés que commercialise Sega, les pages du joystick auront de quoi se mettre sous la dent. Quand on voit un soft de belle qualité sur la Master System, on en apprécie volontiers les effets.

Cartouche Sega pour la console Master System.

S.A.

TOP MICRO NEWS

SUPER LEAGUE

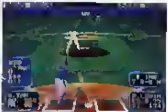
Basic-ball on your drive !

Voici pour vous le énième jeu de base-ball (prononcer bèzebaul) développé sur Mega Drive en attendant qu'une autre simulation... encore plus belle... sorte sur console. Super League n'est pas un jeu pour débutants mais bien pour amateurs très éclairés, voire pour professionnels. Il vous faudra beaucoup de temps pour choisir une équipe digne de vous, saisir les points faibles et les atouts forts de l'équipe adverse... Vous pourrez ainsi utiliser un grand nombre des techniques qu'offre le base-ball dans sa réalité (transmission... batting, télévision... passage d'une base à une autre avant le batting de votre partenaire et plein d'autres techniques.

Bien sûr, si on y regarde de plus près, les programmeurs ne se sont pas épuisés pour ce qui est du scénario... Remarquons de plus que ce domaine de jeu ne s'avère extrêmement progressif (comme les simulations de foot sur Amiga, me souffle Bruno le frère de Momo) et que c'est enfin à vous de voir si vous voulez vous procurer tous les softs de "brise la balle" sur votre Mega Drive adorée (la musique que super, tout bien que pour les Nippons mes frères, qui aiment autant ça que les Sumo). À ne pas manquer pour les connaisseurs.

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive européenne.

H.U.



SWORD OF SODAN

Electronic Arts, qui désormais programme pour la Sega Mega Drive, ne ménageant pas ses efforts et se hissant au niveau de ses succès antérieurs...

Et oui, après Budokan, Populous, John Madden... voici Sword of Sodan. Rappelez-vous, il y a un peu plus d'un an sortait le comme Amiga. Un véritable bouleversement dans l'univers de cette bécane qui jusque-là ne comptait à son menu que des jeux à approchant autant que possible de l'arcade avec d'énormes sprites et animations. Mais la version proposée sur la console 16 bits de Sega nous a franchement déçus.

A vrai dire cette conversion n'est pas trop fidèle. Informés que nous étions pourtant que la console n'offrait pas les performances propres à l'Amiga. En fait cette conversion peut être considérée comme la première à ne pas assurer l'habituelle notoriété en faveur de l'éditeur anglais.

Le but reste le même. Des variantes ont cependant été apportées dans le déroulement des stages (pour cause de manque en matière de mémoire) et un certain nombre de contraintes apparaissent, comme la réglage des digits, la carence de vitalité etc.

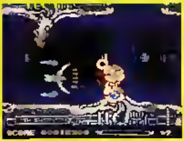
Nous laissons trop de côté et passons au soft : vous incarnez une Amazone (Veux la fille au bois coupé, je la veux tailler !) ou un guerrier sans peur et sans reproche tous deux prêts à donner leur vie pour vaincre l'infâme mage qui a pris possession des terres du royaume avoisinant, par le biais de ses talents maléfiques.

Rien n'a vraiment été modifié : les stages se suivent dans le même ordre et sont au nombre de sept, outre lesquels d'ailleurs vous connaîtrez une foule d'ennemis (soldats, guerriers, reptiles et zombies), la panoplie bien connue du parfait destructeur du lot. Chaque adversaire a sa propre jauge de pouvoir et (tout comme sur l'Amiga, opère les mêmes déplacements à la différence qu'ils sont en plus nombreux). Enfin, les potions magiques qui font office d'options se trouvent aux mêmes endroits : ceux qui avaient déjà joué sur l'Amiga y retrouveront leurs pions. Avenir... eux, à vos châteaux !

Cartouche Electronic Arts de conception Innerprise Software pour la console Sega Mega Drive. S.A.

VIOLENT SOLDIER

Shoot'em up quintessentiel, Violent Soldier dont la suite d'aucuns soit actuellement sur « bécane concurrente » à ce que certains auraient pu (à tort) supposer. Digne du nom qu'il porte et de ses prétentions propres, ce jeu de la horreur la ligne dont il participe.



Voici, un beau récit éloigné (baisse) vous incarnez un long périple, qui pour le bonheur de sa bien-aimée et la vie de tous les siens, doit au péril de sa vie aller pourchasser un ennemi implacable venu non pas d'outre-tombe mais du tréfonds de la galaxie comme d'habitude My Way (version Sex Pistols).

Pour un assez bien adversaire préparé pour

toute planète, la aventure et la victoire finale dépendent uniquement de vous. Et comme tout bon pilote qui se respecte vous avez à votre disposition un superchasseur de combat équipé de missiles suivis d'un laser qui selon l'inclinaison et l'angle plus ou moins ouvert du nez de l'appareil, peut élargir son faisceau et augmenter le rayon d'action de vos énormes météorites.

TOP

CHAMPION WRESTLER

Dommage que Lino (Ventura) soit mort. Le catch c'était son truc, dans sa jeunesse...

Non, non, messieurs, ne soyez pas pieux : vous aussi allez pouvoir faire étalage de votre [illegible] (muscle and [illegible]) ! Et si c'est garantie [illegible] vous [illegible] (excusez-moi mesdames, mais les hommes [illegible] chronologiquement précédées dans cette vallée de larmes.

Dernier titre adapté sur la console Nec par la firme Namcot et basé sur le catch par équipes (uniquement masculin) à l'opposé du superbe *Ringside Angels*, où se [illegible] la charmante Cuty Suzuki. Voici *Champion Wrestler*. Tout aussi attrayant que son quasi-homologue, ce soft met en [illegible] les prises les plus [illegible] et les plus spectaculaires, ce qui aurait parfois été inéditables, même au cinéma (c'est pour dire !). Faites [illegible] à ce sujet (certains prétendent le contraire, mais...) : tous les matchs sont truqués, et leur dramaturgie réglée comme dans n'importe quelle pièce de théâtre. Je suis sûr que vous ne le saviez pas... pay !

Bon, trêve de bla-bla : pour commencer, on sélectionne un joueur parmi les huit catcheurs proposés. Tous possèdent une ou deux techniques favorites qui diffèrent [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] qui [illegible] le mode [illegible] bien sûr afin de rajouter un peu de piment [illegible] les programmeurs de la firme ont misé sur un mode aléatoire (ce qui réserve quelques surprises contrariantes quant à l'efficacité supposée de vos parades). Ne soyez donc pas étonnés si vous vous retrouvez face à la crinière blondasse d'un mec aux allures de punk errant dans la nuit, heureux de se taper un ou deux péquenots en [illegible] dans les quartiers mal famés de Londres (oui ?).

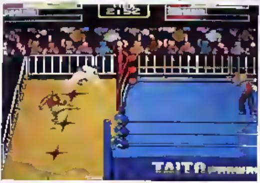
Les prises et les lutte les plus connues de cette discipline (!) exposées dans leurs moindres détails, vous permettront de casser facilement la colonne vertébrale de votre adversaire, de lui infliger un [illegible] de la nuque et autres joyeusetés...

Malheureusement, les animations, adapté les efforts des programmeurs, demeurent trop [illegible] et [illegible] manquent de réalisme dans le nombre important de techniques [illegible] la [illegible] et vous pourrez pour votre plus grande satisfaction, voir le gros plein de soupe que jouera les moulins à vent en [illegible] de vous (pas Hulk Hogan, faut pas rêver !).

Une superbe simulation de lutte sur ring !

Carte Namcot pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

S.A.



mes destructeurs qui se révéleront fatals à vos fatals [illegible]. Une [illegible] garantie pour les affolés de [illegible]-moi tout ça !

Quelle que soit la beauté des scrollings ou des décors [illegible] tout cela manque de rapidité (lenteur implique facilité) et quand on a payé le jeu aux alentours de 390 F, on commence à maudire les Nippons qui se mettent à faire dans le tout-venant... alors qu'avec un big shoot'em up comme *Super Star Soldier* on en a pour son argent. Prenez-en donc de la graine, chers messieurs de chez IGS ! (Liront-ils cet article ? Suite et fin au prochain numéro.)

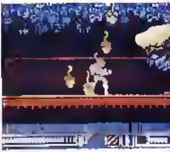
Pour en terminer, il serait bon de signaler aux intéressés de ne pas trop monter le volume de leur moniteur car les musiques les plus belles deviennent un tantinet lancinantes (voire franchement chiantes) au bout de quelques heures d'écoute intensive.

Voilà, vous en dire plus serait vous en dire trop... Jouez à *Violent Soldier* simplement pour prendre votre pied à deux mains.

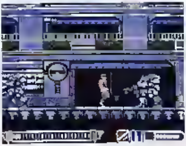
Carte IGS pour les consoles Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

CYBER COMBAT POLICE



Depuis une dizaine d'années, ma bonne amie, ce ne sont pas les superhéros qui manquent... Qu'ils soient venus des States, issus de comics ou des ex-prestations de pauvres Nippons en petits aux prises d'une vie à vrai dire odieusement programmée, ces supermens ne cessent d'enchanter les petits enfants. Tant et si bien que l'on se demande comment les gosses d'aujourd'hui arrivent à s'y retrouver parmi les X-Or, "Spectreman", "Ultraman" et autres êtres masqués venus les sauver au travers des tubes cathodiques. Le métal de leur magnifique corps renouvelé tous les jours possède sa justification, malgré les multiples plaintes déposées par des organismes opposés à ce genre de cascaderies. Quoiqu'il en soit, nos amis du Soleil Levant sont friands de ces métalliques compensations, au point qu'ils ont créé des superhéros sur les consoles.



Après Cyber Cross, voici donc *Cyber Combat Police* à peu près le même topo, si ce n'est que le deuxième sans peur et sans reproche travaille pour la police. Fini donc le policier humain, solitaire et vengeur (à la Mel Gibson), bonjour la génération de machines façon *Robocop*.

Quasiment identique en esthétique, les graphismes se révèlent super bien et agréablement lisibles, ajoutez à cela un scrolling différentiel sur trois niveaux et l'effet de profondeur obtenu deviendra un véritable enchantement pour les yeux. En revanche les "musicophiles" (façon de parler) seront quelque peu déçus par la bande sonore plutôt lancinante.

Le fin du fin de la mode viendra de la métamorphose tant attendue de notre héros en machine de combat façon invulnérable. Rien de plus satisfaisant que de se sentir invulnérable, tout bardé que l'on soit, et de pouvoir décharger toute son énergie sur les crétins d'en face qui doutent du rapport à très haute dose du matin et font bâiller dans la même huile depuis deux ans du poison [illegible].

D'ailleurs en parlant de crétins, il vous faudra affronter au total une sous-fifre à énergie limitée de dinosaurien lui-même. Des options, il y en a à gogo : boomerang, pistolet constituant l'équipement des différentes armures de combat. Rien de que leur faire passer un sale quart d'heure à ces extraterrestres de pacotille. Car la loi c'est la loi et gare à celui qui la contournera !

Carte Hucard pour les consoles Core Grafx et dépôt Grafx. S.A.

HURRICANE

Ce titre un tant soit peu énervé, qui semble similaire à celui d'un film-catastrophe à gros budget, évoque le nom d'un des avions qui contribuèrent à terrasser le Troisième Reich pendant la Deuxième Guerre mondiale. Si la bataille d'Angleterre ou celle des Ardennes (sans oublier Arnhem) se révélèrent décisives pour l'issue de la guerre, celle à laquelle vous participerez le sera tout autant. De la catégorie des shoot'em up, Hurricane n'est pas sans rappeler le célèbre *Tiger Heli* qui fit fureur lors des débuts de la console Nec en France, ou même *Twin Hawk* sur Mega Drive.

Vous pilotez donc un avion, Hurricane comme chef d'escadrille et devez, après réception d'un feuille de route venu de l'état-major, partir pour un raid sur l'une des principales bases ennemies.

Tout commence par le déplacement de l'escadron vers vos adversaires opposés à l'appui de colonnes de chars bien souvent appuyés par d'énormes blindés (encore plus gros que les Panzerkampfwagen Tiger 2 germaniques, qui propulsaient à l'époque leur masse de 70 tonnes à près de 40 km/h grâce à un moteur Maybach 12 cylindres essence et la maîtrise de la [illegible] des Panzerdivisionen de Hitler) ; imaginez le délire. Bien sûr leur potentiel de destruction augmentera en proportion de leur volume... Les assistances techniques existent et vous pourrez choisir l'option bombe (de forte puissance de destruction au sol) ou celle de l'escadrille (qui permet au joueur de se faire escorter par un avion, qui se déplacent d'ailleurs en fonction de vous-même). Des pastilles de même font évidemment leur apparition après l'explosion d'un véhicule adverse et procurent une appréciable augmentation du Power (ou puissance de feu : double ou quadruple etc.), de gagner un avion, ou encore de largeur des bombes sur le

arsenal des tuméfiants ennemis qui se contentent de regarder passer les trains. (Pfff ! Ça fait du bien !)

Les décors brillent agréablement par la variété sur tout comme sur mer à force de chars, de véhicules blindés ou de canons, ceux-ci donneront pas mal de fil à retordre aux fervents du tir guerroyeur. De plus, pouvoir définir le niveau se révèle fort sympathique et utile pour ceux que la difficulté rebute.

Carte Nec arcade pour les consoles Core Grafx et dépôt Grafx. S.A.

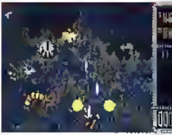
NOUVEAU ! GAGNEZ DES ACCES EN 3614 ET OUVREZ VOTRE RUBRIQUE SUR 3615 MICRONEWS!

Chaque fois que vous venez sur **3615 MICRONEWS** vous bénéficiez d'un **crédit horaire en 3614** dont vous pouvez disposer à votre guise.
De même, chaque fois que vous consultez **3615 MICRONEWS** vous accumulez des **points d'ancienneté**.
Parvenu à **600 points**, vous aurez la possibilité d'ouvrir **une rubrique que vous animerez** après autorisation de l'animateur de **3615 MICRONEWS**.
Au delà de **1 000 points** en plus de la gestion de votre rubrique, vous pourrez **organiser des débats en direct**. Mais attention, le nombre d'élus sera limité. Afin que chacun ait sa chance, il sera donc procédé à un vote mensuel pour connaître les meilleurs animateurs du moment, les cinq derniers cédant leur place aux nouveaux arrivants.
Pour tout savoir sur les crédits horaires et les points d'ancienneté, venez consulter **3615 MICRONEWS**. Rosie et toute l'équipe vous guideront dans les dédales de la télématique.

A bientôt sur 3615 MICRONEWS !

TOP

ELEMENTAL MASTER



On ne badine pas avec l'honneur de ses armoiries

La vie de famille n'est pas toujours facile et se retrouver banni à jamais du royaume par son propre frère (monarque de surcroît) risque de balancer amertume et désolation dans votre muscle [illegible]. Le sort que vous impose le destin semble scellé à tout jamais et le règne de la terreur ne fait que commencer.

Mais le Mal ne peut l'emporter et le chevalier abandonné, bénéficiant de l'aide des dieux et soutenu par les forces de l'Amour, part en quête de la puissance et de la sagesse qui lui donne[ront] le pouvoir d'affronter le [illegible] des légions maléfiques de démons, dirigées par son [illegible].

Réalisation du plus haut niveau sur la Mega Drive, *Elemental Master* n'est pas sans rappeler le célèbre *Undeadline* de la société Te & Soft sur MSX2 qui fit un véritable tabac à [illegible] que.

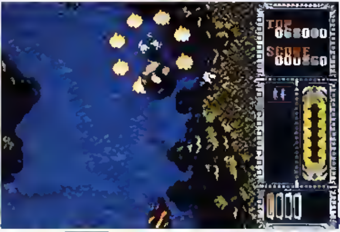
La ressemblance [illegible] est si frappante que je me suis posé la question à savoir si Technosoft, qui débutait à la même époque aussi sur MSX2, n'aurait pas tout bonnement repompé le [illegible] (en le modifiant légèrement) afin d'obtenir ce mégashoot'em up pédestre (bonne expression. Merci, tu deviens bon !). De toute façon, [illegible] n'est pas le cas, les similitudes frappantes ne manquent pas d'intérêt. Banni donc de son fief, le noble guerrier possède un pouvoir suffisant pour détruire n'importe quel ennemi avec des sphères d'énergie pure.

Après une superbe [illegible] retournement le pénible sort de notre paladin, un choix apparaît à l'écran qui permet de choisir n'importe laquelle des quatre contrées proposées. (Évidemment, en fonction de celle qui a été déterminée par le joueur, le niveau de difficulté augmente ou diminue.) Chacune d'entre elles cache des pièges différents et [illegible] des monstres apocalyptiques à refroidir le sang d'un reptilien de la [illegible] !

Un bon [illegible] si vous disposez d'une chaîne hi-fi, connectez-y votre console afin d'enregistrer les musiques. Ça décoiffera un max, sans parler des effets sonores qui tout au long du [illegible] risquent de trémousser les membranes de vos baffles.

Parfait, tout simplement génial (mais beaucoup trop dur), *Elemental Master* vous est destiné pour vos [illegible].

Cartouche Technosoft (vue chez Shoot Again) pour la console Sega Mega Drive japonaise. S.A.



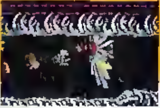
ATOMIC ROBO-KID

Avez-vous déjà entendu parler d'*Atomic Robo-Kid* sur la console Nec ? En attendant votre réponse, je vous présente la version Mega Drive de ce jeu apparu il y a deux ans sur Nec. C'est pourquoi, lorsque nous reçûmes cette [illegible] [illegible] tout de même [illegible].

Bref, après les préliminaires [illegible] console apparaît la page de présentation [illegible] texte en nippon et pas de [illegible]. Mais on peut toujours [illegible] les détails, allez, ils vont [illegible] maintenant. Appuyons donc [illegible] Start. Grossière erreur ! Car [illegible] baignent dans un silence infini. [illegible] saute maintenant aux [illegible] de même nettement grotesque, primitive et peu entraînante. Quant aux graphismes, rien à voir de particulier, surtout pas du [illegible] !

En effet, je dans l'actualité informatique de cette année il y a eu des divergences d'opinion sur la valeur des jeux à double version Sega-Nec (on peut demander par exemple si *After Burner 2* [illegible] [illegible] Mega Drive [illegible] [illegible] Sega [illegible] Nec. Toutes mes condoléances donc à nos Megadrivers et bon espoir pour les prochaines adaptations.

Cartouche Taito pour la console Sega Mega Drive japonaise. H.U.



TOP

LEAGUE BOWLING

Les quilles à la vanille, les gars en chocolat (air connu)

Une fois encore, avec la sortie de *League Bowling* (dernier jeu proposé par SNK avec *Puzzled*) sur la NEO-GEO, le monstre de l'arcade frappe boule en ... et à ... bout de champ.

Si dans les années soixante (ou mieux in the sixties) le bowling se fut le point de rencontre incontournable de nombreux jeunes venus là pour se détendre, manger ... jouer ... un groupe ... les boys y venaient avec de chouettes pépées surtout afin de s'y lancer des défis espérant vous épater la galerie et la ... un max de petites donzelles ... des ... avec leurs ... de savoureuses ...

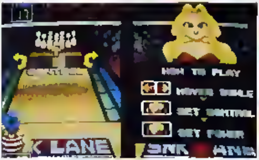
Autrement dit, c'était cool, sympa et l'atmosphère super ... (comme on disait à l'époque). Avec cette ... vous plongerez ... dans le bain grâce à une boule ... touchant à la ... du ... (style images de synthèse ... une ... boule qui ... les quilles histoire de danser un quadrille bien de chez nous) !

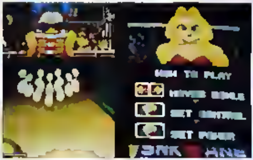
Il existe quatre modes pour satisfaire le compétiteur et sept catégories de poids (de 8 à 16 kilos) pour les ... de ceux qui ... la boule). Une fois les préliminaires ... effectués, ... de la sphère ... à portée du premier ... venu (... Sinks ... and miss Lora, Here you ... Y'a pas que la boule à ... vous voyez ce que je veux dire. Non ? Vous vous moquez de moi... Car quand on réussit un strike de toute beauté une poupée de ... à peine pubère se jette sur vous afin de vous rouler un aspire-langue du tonnerre de Brest. Bandant !

Sans compter les superbes et hilarantes animations qui se déroulent sous vos yeux ... de ... Les manipulations se révèlent fort simples et ne font courir aucun danger au(x) ... joueur(s) en ... pour les yeux bleus d'une ... Lorsque l'on envoie la boule, il suffit d'appuyer sur un bouton pour choisir l'effet voulu et de répéter l'opération pour assurer la puissance du lancer (enfantin, non ?). Si cela vous paraît trop compliqué ... Que qu'il en soit les amoureux de sport (en chambre) apprécieront ... cette simulation. Merci SNK !

Cartouche SNK 26 mégas pour la console NEO-GEO

S.A.





ZANY GOLF

Nous n'irons pas par quatre chemins ... le ... sans barguigner ... à la poubelle parce que l'intérêt du jeu y a été ... malgré tout. Pour le reste ... sur les dépouilles même pas opimes d'une ...

La musique, bien que jolie, manque totalement de pêche ... à ... l'ambiance ... sympathique des ... Vous vous en apercevrez d'ailleurs ... Il suffit pour cela de brancher sa console ... et ... l'humour ! Unique moyen pour résoudre le problème : ne pas encore le volume. Et d'autre part, les amateurs de graphismes somptueux vont en prendre un méchant coup... Déjà à l'époque où le jeu avait été adapté sur ST et Amiga, les deux versions ne ... en ... que des graphismes fort simples, n'exploitant en rien les réelles capacités de ces deux machines.

Alors quand on regarde d'un peu plus près la conversion destinée à la Sega Mega Drive on se pose la question ... tous les programmeurs de chez Electronic Arts, eux qui savent pourtant si bien mettre en valeur les adaptations vouées à la petite japonaise ?

Outre ces deux gros détails de l'histoire ... ne ... pas à le dire quand ça se révèle nécessaire ... *Zany Golf* reste d'une jouabilité ... sur les ...

Cartouche Electronic Arts pour les consoles Sega Mega Drive européenne et japonaise

S.A.

TOP

MARCHEN MAZE

Que je boirai qu'Alice jusqu'à la lie. Que !

"Rappelez-vous, le mois dernier cette charmante petite fille aux cheveux dorés de blé mur (hé me but du soleil !). Elle était si jolie que je n'osais la toucher...

Euh... Jean-Claude appelle discrètement le SAMU il est en train de nous refaire une de ses crises du lundi matin. quel très gâté ne le fais surtout pas voir ça lui foutrait la honte !

Aaah, qu'elle est mais mignonne sa petite robe rouge, c'est vraiment...

Tape ! Stop, va te calmer, mais moi qui me le tape ce test.

Le mois dernier nous testions dès sa réception Alice in Wonderland. La charmante petite Alice y promenait son phasme plein de taches de blondeur dans le monde magique de Lewis Carroll. On pourrait donc considérer Marchen Maze comme la suite de Wonderland. Les personnages dont seul l'aspect graphique a subi quelques modifications, passant ainsi de la 2 D à une 3 D plongeante.

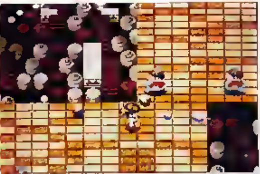
Le principe reste simple, il consiste à dégommer tout ce qui bouge à l'écran par l'intermédiaire de notre héroïne : un tout bête shoot'em up en somme... Chaque niveau [illegible] dans la prairie notamment, la fillette doit affronter les deux jumeaux (vous allez me dire qu'en général les jumeaux sont toujours deux [illegible] pas Mama-mille ?) [illegible] bizarre autant qu'étrange [illegible] se multipliant à l'infini, savamment élaborés par un maniaque de l'éprouvette jouant à l'apprenti sorcier et qui va se retrouver perdu au milieu d'une flopée de clones. Suis-je en train d'abuser ? Pas du tout, car le même manège se reproduira dans tous les stages, opposant la fillette de peau incarnadine à affronter sans répit toutes sortes d'enquiquineurs grotesques et caricaturaux, comme les régiments de cartes de la Reine etc.

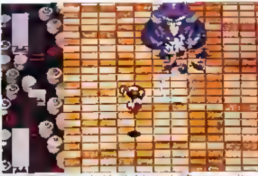
Il y aura également la créature de cauchemar qui bafouille à chaque fin de niveau comme nous vous y attendiez.

Bien qu'il se veuille du style aventure il pas vraiment d'arcade ce soft se révèle bel et bien un peu de la tel comportant donc toutes les phases du genre (y compris le principe connu des options : tir, vie, power [illegible] etc.), la grosse différence se situant au niveau du champ d'action. Attention de ne pas dormir (en dormant des dalles) [illegible] Alors mes [illegible] à vos caleçons et à vos joypads : les jeunes femmes sont là !

Carte Namcot pour les consoles Core Grafx et Super Grafx.

S.A.





SPIN PAIR

Deux Jésus que c'est diaboliquement compliqué ! J'ai [illegible] déjà qu'avec Columns et Tetris on avait bien du mal à s'en sortir mais là on atteint les limites de l'absurde. A tel point que le jeu en devient injouable et ridicule. Remarquez, s'il n'y avait que cela, on pourrait lui prêter un peu d'attention. mais en considérant la musique, mais les sons relèvent de la mélomanie la plus molle ou la qualité des graphismes qui font dans la veille [illegible] de coupe-gorge on en vient à hurler de façon unanime : "Franchement dégueu !"Pas la peine de vous dire que pour un jeu à 300 F [illegible] les boules...

Reine sont les tubes sur console Nec, mais ce jeu d'arrière de l'horreur touche à l'indécence. Très proche de Columns on doit y aligner des formes géométriques de même type de même couleur et surtout [illegible] de façon à ce que [illegible] soient appelées dans le même sens. Si par malheur vous ne les faites pas disparaître assez vite la partie s'achève par l'insupportable et [illegible] "Game Over". Plagiat fade et grumeleux Spin Pair satisfera uniquement ceux qui aiment à broyer du noir.

Carte Media Rings Corp. pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. S.A.

TOP MICRO NEWS

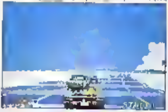
OUT RUN

Trop de Parisiens et pas assez de Parisiennes mais super tout de même on the road Bonjour Tristan !

"Eh, poussez pas... vous aimez-vous les mecs, j'vais vous l'montrer ce jeu ! Attendez donc que j'ouvre la boîte à mémoire... Non, non pas central ça boude j'vais l'faire dans arrière les chaises pendant c'temps-là."

Mais pourquoi cette agitation soudaine dans la rédaction, me demanderez-vous ? Parce qu'elle est enfin arrivée... Elle, c'est la version Nec du bon vieux *Out Run* de Sega. Chaque nouvelle adaptation de ce type tient du prodige. C'est le ronronnement et les éclats de rire subits de la foule en délire (bon dans stormer combien t'as mis d'aspirines dans ton Coca pour l'mettre dans c't'état ?). En gros nos nerfs étaient sérieusement touchés. Bien entendu certains blasés, nous voyant dans cet état, en profitèrent pour nous balancer des chocolats du genre : De toute manière moi je ne joue que des jeux d'adultes sur mon CPC, alors vous rigolez avec votre console de stonie. À l' Paul, attends d'abord (c'est celui qui dit qui est) !

Enfin après avoir retrouvé le calme in the background, c'était parti : mon kiki de Xhatkov. J'allume je J'arle et j'admire... Que c'est beau, que c'est puissant : un graphisme à faire pâlir Ben Johnson ou à décolorer les prisons ! Sans que Gnotis a gardé personnellement pour agrémenter de remarques malicieuses le test de ce jeu splendide (?). Après cela nous regardâmes sur la ligne bleue des Vosges : nous remarquâmes une 3-D (très profonde) qui nous donna par que envie de jeter la version arcade. Bien, rangé à peine un peu mais quel,



on ne vit qu'une fois ! La maniabilité de *Out Run* se révèle relevance au principe de narration, n'est-ce pas ? plaisant à souhait : quand vous vous plantez, vous le faites avec délectation...

En ce qui concerne la musique, les capacités de la Mega Drive ou carrément de la NEO-GEO n'auraient pas été de trop pour la mettre à niveau (mais ne vous inquiétez pas trop, elle est pas si naze que ça, la zizique). Mis à part cela, tout confine à la perfection et en somme moi qui avais peur que sur Nec la mouture ne soit pas à la hauteur, me voilà tout rassuré et tout content ! Nectars, vous l'avez votre version et arcade en plus ! Alors, non, heureuses les puceurs ?

Carte Sega/Nec Avenue pour les consoles Core Grafx et Super Grafx. H.U.

TOP MICRO NEWS

CYBER SHINOBI

Rêve de fer et ninja régulateur

Dans un futur assez proche les cybernoïdes (ou droïdes cybernétisés) sont devenus familiers et bien courants. Utilisés à des fins purement scientifiques au début, ces machines hypersophistiquées ont constitué peu à peu l'objet de bien des convoitises...

À tel point qu'un groupuscule d'origine très ancienne, né des sombres desseins de la mafia japonaise (les yakuzas) et de terroristes sans scrupules a mis la main sur la technique qui va lui permettre d'en faire des machines de combats, adoptant l'apparence de nains jaunes euh... pardon, de ninjas afin de perpétrer de multiples actes de sabotage.

Dénués de mécanismes moteurs, ces androïdes intelligents, affublés d'un nom plaisant Cyber Zord ont dans el rêvent de fer vers avec le Norman Sporod. Leur but s'emparer de toutes les réserves mondiales de plutonium...

Tous les pays qui détenaient des stocks de ce produit radio-actif tiré de l'uranium envoyé ont plusieurs commandos, mais en vain. Échec sur toute la ligne !

Seul un ninja, des Musashi, pour arrêter les ambler. Si la mission reste simple, il va quand même son petit bonhomme de chemin donnant ainsi naissance à une version robotisée du très connu jeu d'arcade *Shinobi*, qui avait remporté en son temps un réel formidable

De l'arcade il y en a revendre et tous les coups sont permis de même pour la

magie qui, lorsque vous disposez d'assez d'énergie, permet de balayer d'un revers de main la vermine environnante (très pratique pour les situations désespérées).

Cyber Shinobi comporte six stages dans une usine, sur un héliport, près d'une cascade... ne dévoilons pas la suite des autres afin de vous laisser quand même la joie de la découverte : assez variés et originaux pour la Master System car pour les consoles 16 bits, cela n'a rien d'extraordinaire. Tapez donc là-dedans si vous avez une Sega 8 bits, mais avec modération...

Cartouche Sega pour la console Master System. S.A.

LES BONNES HISTOIRES DE L'ONCLE SAMOURAI

" Belle ! Elle est belle ma console ! Qui en veut ? Vous ma bonne dame !"

Ah, si cela était vrai si l'on pouvait se procurer la Super Famicom dans les grandes surfaces et les galeries marchandes comme on peut le faire avec la Nes ça serait tellement bien ! Mais hélas faut pas trop rêver au vu de la politique commerciale de Nintendo, on n'est pas sorti de l'auberge si vous voyez ce que je veux dire !

Aujourd'hui, seuls les privilégiés arrivent à se la procurer, certains à des prix corrects et d'autres moins avertis pour des sommes qui dépassent l'imagination dans des magasins qui n'hésitent pas à spéculer sur le matériel et vendent sans aucune retenue la console au prix d'une NEO GEO.

Mais le problème ne réside pas dans ce léger détail, le fond réel de l'affaire gît dans l'import en tant que tel. Il faudra attendre un import officiel pour bénéficier des bas prix qui sont actuellement pratiqués au Japon (à savoir 975 F pour la console et environ 250 F pour les jeux). Mais en attendant que ces perspectives de cocagne deviennent réalité, voici le test des jeux disponibles en ce moment au Japon et en France (en import direct).

Galeries du Panorama Super Famicom...

Version théoriquement prévue pour l'Europe

TOP

SUPER MARIO WORLD

(Super Mario Bros 4)

Mario et Luigi au firmament de la Quête. Fous le camp, Koopa !

Suite de la saga géante des *Super Mario Bros*, ce quatrième épisode est, comme le titre le laisse entendre, sans nul doute la plus géante aventure de Mario. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes quand par le plus grand des hasards (pour moi !) un certain mystérieux du nom de Koopa (jouerait-il à Reims ?) est venu on ne sait d'où envahir le pays enchanté de Mario et Luigi afin d'y semer la zizanie. Tous les châteaux qui appartenaient auparavant à de gentils souverains furent ravagés et vidés de leurs occupants légitimes par les sbires de l'innommable Koopa.

Détenant le sort du monde entre leurs mains Mario et Luigi décidèrent de combattre le démon pour libérer les habitants du terrible joug démoniaque (houlala c'est original, j'en tremble et j'en tremble !).

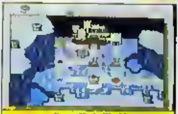
Comme dans les épisodes précédents, le soft explose littéralement tant à cause de son humour délirant qu'en raison de l'intérêt qu'il recèle. Il est bourré de passages secrets, de cubes sortis, murs escamotables, aventures interdimensionnelles, tubes magiques, j'en passe et de nombreux à découvrir encore (mains par moi le champ et the champs, la teneur des énigmes consolaires, n'ayons pas peur des néologismes).

Enfin passons, l'aventure grandit, grandit et de multiples stages (pour être exact ... en comptant l'île magique, environ cent quinze étages) où se trouvent plus d'une cinquantaine de sagouins malfaisants vont réclamer ... Je peux vous dire que les

Super Mario World

Super Mario World

Gradius



Super Mario World

dragon etc. chacun dont une excellente assistance technique afin de ne pas dire option pour Mario et Luigi qui pourront à leur gré rouler des mécaniques à tout bout de champ. Bonnes toute une très belle aventure !

Cartouche Nintendo.

duction d'aventure-arcade surpasse largement de quoi faire avant d'en venir à bout.

Ah oui, pendant que j'y pense : une fois que vous avez détruit le démon, cela ne veut pas dire que le jeu soit terminé, au contraire : une flopée de créations délirantes vous attendent au coin du bois (affreux pions casqués, masqués ou volants, des tortues, une cara... ponne [mais affublées de somptueuses super rouges] en train de jouer à Superman... Tout est prétexte à humour tant dans vos actions que dans celles de l'adversaire ! You and Luigi (quand on joue à deux) devez terminer chaque stage (hah dans comme si on n'en doutait pas) afin de parcourir le chemin qui vous sépare des citadelles (une douzaine au total ou entre si vous empruntez des chemins de traverse) que vous a... l'obligation d'anéantir pour libérer l'œuf de Renaissance.

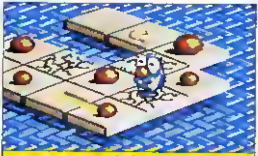
Lorsque l'on appuie sur le volant fun, on obtient une vue d'ensemble de tout le pays d'où la faculté de contrôler facilement l'évolution du trajet effectué. De nombreux objets comme la plume, les champignons, le

BOMBUZAL

Unique jeu de Mirrorsoft (éditeur anglais) actuellement disponible sur la Super Famicom, Bombuzal ne casse vraiment pas des briques. Je dirai même ne les pète pas du tout, puisque son principe consiste à faire exploser des dalles au moyen de sphères détonantes dotées d'un fort pouvoir de destruction (lapin Momo quand il se jette du haut de l'armoire aux spin deux sur les genoux de George). L'aspect mignon tout plein de ce rondouillard personnage bleu n'a rien de bien enthousiasmant, si ce n'est qu'il se trouve fourré dans des situations inextricables amenant le joueur à relever le défi lancé, qui demande parfois d'énormes délais de réflexion ! Quoi qu'il en soit c'est plutôt une boisson pour hommes (ceux qui connaissent leurs classiques ne lèveront surtout pas le doigt) qui ne mérite vraiment pas les facultés extraordinaires de cette si puissante bécane pourvue de tout le nécessaire pour présenter de très beaux softs. Alors on se demande comment un tel système a pu être accepté par le fabricant...

Souhaitons que l'avenir ce genre de situation ne se représente plus, la cote de la bécane en prendrait un sale coup dans la qualité. À éviter sans aucun complexe sauf pour les fêlés de la stratégie/réflexion.

Cartouche Mirrorsoft.



Bombuzal

GRADIUS 3

Konami's wonderful. Hein, hein ! Qu'entends-je qu'écoutiqué-je ?

Mais c'est bien mieux que cela : avec la sortie de *Gradius 3* sur le 16 bits Nintendo, je vous fais part du bonheur des heureux qu'il va y avoir dans nos chaumières.

Synthèse de trois précédents shots (*Nemesis* 1, 2 et 3), bien connus sur le standard MSX, ce shoot'em up serait presque parfait si les programmeurs n'avaient, si je puis m'exprimer ainsi, sombrement chaviré au niveau de la programmation. Tout comme Haddock... ad hoc, sauf lorsqu'il commence à y avoir d'énormes animations qui ralentissent le jeu de façon anormale. Musicalement toutefois, on reconnaît bien le savoir Konami, qui tout au long de ces dernières années a su faire grimper le prestige de la division et ses idées fabuleuses produisant des dons à l'intérêt sûrement égal et aux graphismes sans cesse en évolution...

Dans *Gradius 3*, comme dans tout bon jeu de tir qui se respecte, vous pouvez à loisir pré-configurer les options et choisir ainsi celles que vous estimez les meilleures pour votre future partie. Il existe des armes permettant des passages secrets et un superbe monstre à chaque fin de stage. Le mode option figurant sur le menu permet de choisir le degré de difficulté, la configuration des boutons, un sortie sonore stéréo ou mono (selon connexion ou pas sur une chaîne) et pour finir le "Choco mode" conduisant le boss à choisir les éventualités les plus adéquates au déroulement d'une partie déjà engagée.

Grand classique d'arcade, cette réalisation mérite toute notre attention, tant au niveau du concept (son, graphismes) qu'à celui de l'intérêt procuré. Placez donc ce shoot'em up initial en évidence dans votre ludothèque. Thanks Konami !

Cartouche Konami.

FINAL FIGHT

Duel dans les bas-fonds.

Quand on vous dit que c'est toujours la même histoire, toujours la même chanson. Non mais !

Venant d'apprendre l'enlèvement de la fille de son meilleur ami par une bande de nazes dirigée par un sale blonde à natte tourmentée (Nor de surcroît avec en plus de jolis reflets blonds à ses cheveux (balaise le mec ?) Hal n'a pas pu cacher la chose à Cody... D'un coup de téléphone vertical ? (on ne voit pas comment il aurait pu faire autrement...) il [illegible] d'un

Final Fight

Final Fight

chaos combat avec le gros tas de muscles à moitié déconvolé (Maire pourquoi tu me regardes avec un air moqueur ?)

Créé par la firme Capcom à l'intention des machines d'arcade, sublimement adapté et réalisé sur la Nintendo 16 bits, cet univers de bas-quartiers offre au joueur l'exaltation et les fraîcheurs vénéneuses des ruelles de quartiers, toujours infestées de poubelles et de voyous tant appréciés pour se livrer à la baston nocturne.

La réalisation d'ensemble se révèle tout aussi réussie que pour sa version arcade (jusque dans les moindres détails) et seules deux petites différences sont à noter. La première se fait au niveau du choix des héros : seulement deux, au lieu de trois en arcade. Deuxième hic, l'impossibilité de jouer à deux simultanément...

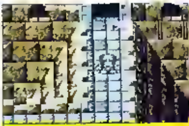
Hormis ces deux petites carences, le soft se révèle impeccable tant au niveau des graphismes que de la musique (qui décoiffe au maximum question bruitages. Et les animations (quelle coups heroïque pour votre joueur) le pied, non ?

En regard de ce qui est fait sur la NEO-GEO actuellement, il ne faut pas hésiter, c'est du kif-kif bourricot et en plus c'est quatre fois moins cher... Alors pourquoi se priver, surtout que l'on retrouve tous les stages de la version borne, y compris les stages "bonus" ! Génial non ?

Cartouche Capcom

SD GREAT BATTLE

Pour certains ces deux lettres "SD" rappellent quelques souvenirs d'un jeu récemment sorti sur le standard MSX 2. Je pense qu'ils ont trouvé, bien sûr, il s'agit évidemment du SD Snatcher de Konami, ou plus exactement de Super Deform Snatcher. Dans les deux cas, SD veut dire la même chose et implique de ce fait



SD Great Battle

une parodie grotesque des personnages du soft en question...

Dans *Super Deform Great Battle*, vous retrouverez un trio digne (*Three Amigos* !) des meilleures formules, ainsi qu'on peut faire de Carter, tous très aussi ridicules les uns que les autres. Ces adorables tout plein, nos supergigamégahéros partent en campagne contre une gigantesque armada de robots façon Goldorak ou Be-P Q.

Pour ce faire, on procède par élimination : nos trois superhéroïques font le tour du monde en tentant d'isoler

Pilotwings

Pilotwings

et détruire chaque vassal de l'empire Astrogasmique (c'est pas clair tout ça).

L'aspect général de la chose laisse au premier abord plutôt sceptique : les graphismes rudimentaires et les animations plutôt moyennes y contribuent grandement. Mais comme je le dis toujours : faut pas "flasher" abattre ; on se met alors à jouer, on va de plus en plus loin et on s'aperçoit avec plaisir que le soft n'est pas si mal que ça, du tout.

Au contraire la simple idée de propager son mignon popotin aux multiples pouvoirs tout au long de lieux fantastiques en 3-D (plongeante) fait frissonner de délectation la moelle épinière.

Le caractère humoristique que les programmeurs ont voulu donner à ce chou-cutie petit jeu ne laissera pas de glace les jolies filles, surtout lorsqu'elles balanceront les savates d'une charmante superhéroïne (amie de Rocher Momo qui lui tire) ma-quée de vert plutôt vert sur la peau de vilains pas beaux ou de têtes de robot au manche d'acier.

Cela sans compter les talentueuses capacités de destruction laser du dégénéré de service qui joue son rôle de troisième roue du carrosse avec une application attendrissante. Alors sus aux robots et à nous les belles Japonaises ! Comprenne qui pourra.

Cartouche Sauprésle

TOP MEGASTAR

PILOTWINGS

Pour barons noirs, barons rouges, chevaliers du ciel et têtes brulées

Pilotwings dernier sur à déroulé sur la Super Famicom et parfaitement digne de cet honneur. Pilotwings constitue une pure merveille malgré un pilotage (début) à sa plus simple expression.

Après une page de présentation réunissant un mégazoom et une rotation décoiffe qui ferait pâlir de jalousie n'importe laquelle des demi-déesses de la Nasa apparaît un menu passablement compliqué puisqu'il se compose de deux choix : "New Game" ou "License Continue". L'un pour commencer et l'autre pour continuer sur la lancée de la License (of course my dear).

Accessible à tous, ce simulateur offre en fonction du nombre de "licenses" obtenues la possibilité au joueur de faire du tandem, de la bone ou de s'envoler sur différents types d'aéroplanes d'avions... au nombre de cinq. Paraplane, avion, fusée et deltaplane et pour finir un hélicoptère de combat de type Apache (qui fut le dernier appareil de guerre à ... pendant la guerre du Vietnam) vous attendent donc pour des démo-bons tours. A chaque license obtenue, puisqu'en France il s'agit du terme usité, le nombre d'épreuves (pilotage) augmentera apportant ainsi à chaque examen une machine de plus qu'il faudra poser sur une cible ou une piste prévues à cet effet.

Une fois le cap (Joby) franchi avec succès, vous obtiendrez une "license" ou permis numéroté de chif... que je vous conseille ... un carnet car il s'agit du code qui permet de reprendre chaque le menu apparaît après la page de présentation, là où vous en étiez.

Sachant que pratiquement toutes les cartouches destinées à la Super Famicom disposent de S-Ram ou d'un système intégré, ça se révèle fort appréciable.

Absolument fabuleuses dans ce soft les performances techniques de la machine pleinement exploitées par les programmeurs. A peine connecte-t-on la console sur une télé (pas besoin d'un écran d'un mètre) qu'on s'y croirait véritablement : il n'y a pas mieux à l'heure actuelle. Largement supérieur à du vectoriel sur n'importe quelle machine (Amiga, ST, PC & compatibles etc.). Je peux assurer que les effets de zoom et de rotation une fois additionnés vous donnent le vertige. Alors si vous pouvez vous le procurer n'hésitez pas ! Foncez... décoiffant plutôt.

Cartouche Kinnabels

Pilotwings

ACTRAISER

Maître du monde et de sa périphérie...

Qui n'aimerait jouer le rôle d'un dieu ... on se le demande ! En fait, la question ne se poserait pas si les charges de se mêler en vue de l'expansion ne se révélaient si épuisantes...

Eh oui, on imagine rarement tout le travail que cela peut représenter, même pour un membre à part entière du Firmament et malgré le don d'ubiquité. Mais vaille que vaille, le boulot se fait et le semi-dieu (non pas demi-dieu, ça fait élitique) ou créature archangélique va avoir du pain sur la planche, surtout que tout est à refaire en bas, sur ces terres arides et sans vie ! Bonjour les Trônes et Dominations...

Tout commença par le retour de l'ange Aïmiki dans le Temple Saint par-delà les nuages flottant au-dessus du mont [illegible], à peine de retour d'une pénible campagne pour le bien-être des humains que le Tout-Puissant (cela ne vous rappelle-t-il pas quelque chose ?) le désigna pour une tout autre mission, la plus difficile et la plus périlleuse de sa carrière.

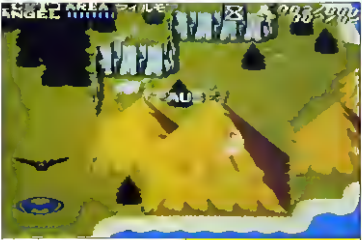
Elle consistera (c'est aussi la vôtre) à aider le peuple de l'île du lion dans sa lutte contre le Mal. Eh oui ! encore l'abominable Mal... faute de mieux on fait avec ce qu'on a !

En un mot comme en cent, cette synthèse d'arcade/aventure est la fin des fins de tout ce que j'ai pu voir jusqu'à présent sur écrans et consoles confondus. Pour vous donner une petite idée du tout, prenez un morceau d'Y's ou de Ghouls'n Ghost pour l'aventure, une pincée de Golden Axe quant à l'action (mais en beaucoup plus beau), un gros morceau de Populous pour le scénario et vous obtiendrez un chef-d'œuvre hors du commun. Sa conception totalement fantastique tant sur le plan programmation que sur le plan technique : tout y est exploité à merveille, zooms, rotations et scrollings différentiels, parallaxe ou multidirectionnels !

De plus, doté de tous les pouvoirs d'une divinité, vous pourrez déclencher tempêtes, ouragans et pluie à volonté, ... tout cela sur douze pays représentant chacun d'une phase d'arcade à la fin de laquelle vous attendra inévitablement soit un seigneur en armure, soit des magiciens, des dragons volants etc.

De quoi se faire la main, hein, les grands amoureux d'aventures papaux !

Cartouche Edic.



Actraiser

NEWS NINTENDO TOUJOURS

À tout bonheur [illegible] le confirma... [illegible] de l'exportation aux États de la Super Famicom nous permet donc d'espérer l'arrivée de cette merveille sur notre sol pour le début 92. Si tout se passe bien, Nintendo commencerait à la distribuer aux U.S.A. à partir de juin 91... Une nouveauté justifiée puisque actuellement, même les Japonais ont d'énormes difficultés à se la procurer.

Car malheureusement, les prévisions du nombre de Famicom [illegible] se trouvent largement en dessous de la demande [illegible] à longue échéance d'attente pour des délais [illegible]. Mais là que tout [illegible] tout vient à point. Alors ne vous languissez pas trop car le temps travaille pour vous... Nous pourrions nous profiler [illegible] dans le même wagon des nouveaux périphériques comme le CD-ROM ou le nouveau concept Q-Sound ([illegible] joysticks [illegible], joypads etc.). En définitive, une panoplie à faire pâlir un alliance ou donner un [illegible] ...!

NINTENDO AND THE Q-SOUND

Nintendo devrait donc très prochainement sortir le nouveau système sonore Q-Sound. Ce nouveau principe d'émulation sonore a été l'objet d'un travail mené par la société Q-Sound. C'est en 1981 que son fondateur et principal Danny Lowe, ingénieur spécialisé dans les enregistrements [illegible] eu un nouveau procédé.

Durant les neuf dernières années, Danny s'est efforcé de développer le produit et de le faire évoluer. Fortement intéressé par les capacités du spatial, les Japonais et en l'occurrence la firme Nintendo ont investi récemment la somme de trois millions de dollars (environ 16 millions de francs, une bagatelle...) afin d'obtenir l'exclusivité sur la licence Q-Sound et d'utiliser le plus vite possible ce système dans leur nouveau jeux vidéo...

Je parle, je parle mais vous n'en savez pas plus sur le procédé. Le Q-Sound est totalement différent du concept [illegible]. Ordinairement, la stéréo procure une zone sonore entre deux baffles et la perception des sons se limite à cette bande ... [illegible] (on fonction bien sûr du nombre de [illegible] par baffles). En fait, Q-Sound va permettre à l'utilisateur de recevoir des sons douces de haut-parleurs ou baffles (au nombre de deux) à partir de n'importe quel endroit d'une pièce et dans un volume total (au plafond, au ras du plancher ou à côté de vous...) à l'opposé de la quadriphonie qui nous obligeait à disposer nos quatre coins d'une salle des baffles qui procurent une certaine qualité de l'ambiance un effet dit « spatial ». Pour ce nouveau parti, Nintendo et ses ingénieurs ont travaillé sur une puce spéciale : la Q-Sound Technology.

Le manque d'informations ne nous permet pas de connaître sous quelle forme sera utilisée la puce ni pour quel ou sur quel type de support... Mais il est fortement probable qu'on la trouvera incorporée à un périphérique adéquat, un très gros joystick, sans doute prévu pour la Super Famicom qui, elle, serait de son côté équipée de haut-parleurs. Voilà de quoi donner du [illegible] au cœur de ceux qui se morfondaient dans l'attente !

Sachez tout de même que le procédé a déjà été utilisé pour le dernier album de Madonna et aussi par Paula Abdul, Janet Jackson et Stevie Nicks...

Nintendo bravo !

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 15 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F

MSX NEWS N°1 L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres au l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Hyper..., Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 Penguin Adventure, Vampire Killer, Granule mode d'emploi, Rambo G..., les jeux Namco, l'Héritage, Kid Ki, Les Passagers du Vent, l'Affaire Fagate, le DOS, Sony HBF 700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D., Rôle, Le mort vivant, etc.

MSX NEWS N°3 Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Stage, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1 MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing, 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

MSX NEWS N°4 L'Oiseau de feu, Samourai, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoids, Future Knight, Alpharoid, Space Shuttle, Break In, Scooter, Ping Pong, Hyper Sports, Listings, 20 000 K sous les mers (suite), Medusa Space, B.D., Rôle, Loup-Garou, etc.

MSX NEWS N°5 The maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Rallies, Search Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Frage, Music Creator, MX Tele, Soft fonction V9938, adressage de la RAM, Logo, MSX dans les ..., Listing, Para, B.D., etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de MICRO NEWS, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 PARIS. LE PORT EST GRATUIT

VRAI FAUX

Ne vous laissez pas atteindre par le poids des événements et peaufinez l'étendue de vos connaissances en feuilletant douillettement Micro News

1- Lors de l'Amstrad Expo 1990, **le dinosaure Denver** a poursuivi la belle Marion Vannier dans les travées qui séparaient les stands.

2- Le directeur général de Commodore France s'appelle **Ethan Samuel Morrisson**.

3- **Astate** est un jeu comparable à Life & Death et dont l'intrigue se déroule dans les chambres et les couloirs glacés d'un hôpital.

4- Le **yéti** favori de Jean-Michel Bené mesure 3 mètres 35 et pèse 248 kilogrammes.

5- La musique de **Robocop 2** sur la console Nintendo arrive à peu près au niveau d'une chanson de Jean-Pierre François.

6- La **console Konix** comporte un siège hyperbolique à géométrie variable.

7- Le titre détourné (dans le concours du Bug d'Or) de Ghouls'n' Ghosts est **Goulnes'n' Gobe !**

8- **Das Boot** a été développé d'après un film du même nom et raconte l'épopée d'un sous-marin allemand pendant la Deuxième Guerre mondiale.

9- **Lemmings** met en scène une espèce bien connue de rongeurs alcooliques.

Solution page 101

TOP SECRET

Alors, les p'tits lapins, vous aimez recevoir vos jeux tic-tac, comme Bunny ses carottes, quand il les bouffe sur scène en cachette de sa dame... Ne sombrez pas dans les mécanismes primaires et réservez vos soluces pour les vrais pacifistes, en déclarant fortement aux étoiles (qui ne s'en foutent pas) "être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Aux partisans de l'intelligent statu quo les logiciels de haute volée, à ceux qui violent encore au Droit international les anciens numéros. Soyez clairs et pas de Bugs ! Y'a rien de neuf, docteur...

PC

MEAN STREETS

(envoyé par Yvan Lefevre)

• Pour voyager, vous devrez à chaque fois procéder de la façon suivante : allumez le navigateur, entrez le code de destination (je vous les donnerai au fur et à mesure) et enfin enclenchez le pilotage automatique.

• Pour pouvoir accéder à certaines pièces, vous devez tuer toute une série d'hommes. Afin de le faire sans difficulté, avancez le plus possible en tirant. Et si l'on vous tire dessus, abaissez-vous.

• Une fois que vous avez pénétré dans votre véhicule, commencez donc par aller au 4875 (comme expliqué plus haut). Quand vous êtes arrivé, sortez de votre véhicule. Entrez dans la pièce, approchez-vous du fauteuil placé dans le haut de l'écran et ouvrez l'armoire (OPEN CABINET DOOR, GET BAND AID CAN). Sortez de la pièce.

• Allez maintenant faire un tour au 0021. Vous allez devoir dialoguer en utilisant les options suivantes : QUESTION, PASSCARD, THREATEN et EXIT pour quitter.

• Allez au 9932. Dans le laboratoire, placez-vous près de l'évier à droite. Examinez le (LOOK CABINET) et prenez les gants (GET GLOVES). Sortez.

• Allez au 0012. Nouveau dialogue : choisissez QUESTION, PASSCARD et EXIT.

• Allez au 8011. Dans cette pièce placez-vous près du panneau Danger à gauche de l'entrée. Prenez la perche (GET POLE). Allez ensuite près de la liane en haut à droite. Déplacez-la (MOVE VINE), regardez l'étagère (LOOK SHELF) et prenez la carte magnétique (GET PASSCARD). Sortez.

• Rendez-vous au 4695. Dans la chambre, placez-vous près de la valise en bas à gauche et levez-la (MOVE SUITCASE), vous y trouverez une clé (GET KEY). Ensuite sortez.

• Maintenant au 3720. Dans cette pièce il vous faudra débrancher le système d'alarme. Allez près de la porte avec des barreaux qui se situe à droite. Jetez un œil sur la cage (LOOK CAGE) et prenez la boîte (GET BOX). Approchez-vous des cages à rats et déplacez-les (MOVE RAT CAGE), ouvrez le tableau électrique (OPEN CIRCUIT BOX) et coupez l'alarme (SWITCH ON/OFF). Et sortez.

• Dirigez-vous vers le 5194. Il suffit d'entrer pour récupérer une carte magnétique.

• Allez au 6470. Dans ce salon, il existe aussi une alarme à réduire au silence. Placez-vous près de la table au centre de la pièce. Regardez l'affichage électronique (LOOK CONSOLE) et appuyez sur le troisième bouton (SWITCH ON/OFF). Vous pouvez maintenant nourrir les poissons. La nourriture se trouve près de la lampe en haut à gauche. Déplacez-la (MOVE LAMP), prenez la bouffe (GET FISH FOOD). Descendez plus à l'aquarium (en bas à gauche) et examinez-le (LOOK FISH TANK). Vous trouverez alors une carte magnétique (GET PASSCARD). Alors sortez.

• Allez au 5037. Dans cette pièce, vous avez deux minutes pour déconnecter l'alarme : mettez-vous à côté du bureau en bas à gauche. Jetez un œil sur l'affichage digital (LOOK CONTROL PANEL). Il suffit alors d'appuyer sur le bouton (SWITCH ON OFF). Allez ensuite près du placard en haut à droite. Ouvrez-le (OPEN CLOSET), déplacez l'étagère (MOVE SHELF), appuyez sur le bouton (BUTTON ON OFF), fouillez le coat et prenez le papier (OPEN COAT et GET PAD OF PAPER). Allez près du tableau et déplacez-le (MOVE PICTURE). Ouvrez alors le coffre (OPEN SAFE) et prenez la carte magnétique (GET PASSCARD). Quittez la pièce.

• Rendez-vous à ce moment au 4650 (Je vous conseille vivement de sauvegarder votre partie maintenant. Vous allez vous faire capturer et enfermer. Dans la pièce où vous vous retrouvez, faites mouvement jusqu'aux caisses qui se trouvent en bas à gauche. Déplacez-les (MOVE BOXES) et prenez la clé (GET KEY). Approchez-vous du tableau de commande en haut à droite. Ouvrez la boîte (OPEN PANEL, OPEN BOX) et prenez le masque à gaz (GET MASK GAS). Vous allez maintenant devoir agir très vite : allez près du pupitre en bas à droite, regardez le tableau (LOOK CONTROL PANEL) et appuyez sur le bouton (SWITCH ON/OFF). La porte va s'ouvrir et se refermer après quelques instants. Votre seule chance est de sortir avant que la porte ne se referme. En cas d'échec, recommencez l'opération précédente. Une fois arrivé dans la salle de contrôle, il ne vous reste plus qu'une chose à faire : entrez chacun des 8 mots de passe (voir tableau de fin) en moins de 60 secondes. Vous n'avez plus qu'un essai alors... Bonne chance ! Si vous réussissez, le jeu se termine par quelques images et c'est gagné.

CARTE	MOT DE PASSE
BLUE	BISHOP
RED	STALEMATE
ORANGE	CHECKMATE
BLACK	ROOK
GREY	KING
YELLOW	QUEEN
GREEN	PAWN
PURPLE	KNIGHT

DRAKKHEN

(envoyé par Philippe Fua)

Pour que votre personnage soit bien costaud suivez ces conseils judicieux.

–Pour les CGA prenez le disque 2 (puis éditez le fichier PERSO.2RA)

Pour les EGA, prenez le disque 4 (puis éditez le fichier PERSO 4RA)

Allez au secteur 0

- Déplacement 20 remplacez **4D** par **FF**
- Déplacement 70 à 75 remplacez **554A42564743** par **FFFFFFFFFFFF**
- Déplacement 83, remplacez **4D** par **FF**
- Déplacement 85 remplacez **46** par **FF**
- Déplacement 430 remplacez **A1** par **FF**
- Déplacement 460 à 465 remplacez **EFEEECEDEDE8** par **FFFFFFFFFFFF**
- Déplacement 493 remplacez **C4** par **FF**
- Déplacement 495 remplacez **C8** par **FF**

Allez au secteur 1

- Déplacement 320 remplacez **47** par **FF**
- Déplacement 376 à 383 remplacez **757673717871** par **FFFFFFFFFFFF**
- Déplacement 391 remplacez **A9** par **FF**
- Déplacement 393 remplacez **A7** par **FF**

Allez au secteur 2

- Déplacement 225 remplacez **EA** par **FF**
- Déplacement 276 à 281 remplacez **181B1E1C13D8** par **FFFFFFFFFFFF**
- Déplacement 286 remplacez **87** par **FF**
- Déplacement 291 remplacez **95** par **FF**

Allez au secteur 3

- Déplacement 455 remplacez **40** par **FF**

ULTIMA 6 (suite)

(envoyé par Romain Dargelosse)

Avec cette ceinture vous affirmez votre appartenance à la Guilde des Voleurs. Retournez donc au Den et parlez de nouveau à Homer (tapez **tatal** ou map). Il est devenu beaucoup plus loquace et vous dit que que le local actuel de la guilde est indiqué par une carte qu'ils ont coupée en huit, lui et les autres pirates, pour qu'ils puissent tous ensemble retourner chercher le trésor de cette ordure de **capitaine Hawkins**. Les possesseurs des morceaux de la carte se sont éparpillés dans le monde entier et sans vous ça aurait pu être également facile ! De plus Homer n'en connaît pas tous et ne vous dit où est le neuvième morceau que si vous revenez le voir avec les huit autres.

Ces personnages se trouvent

1/ Dans les Dry Lands

2/ A Trinsic, le personnage se nomme **Sandy**. Il est cuisinier dans l'auberge et peut vous fournir la liste des quatre autres détenteurs de morceaux de cartes. Il vous donnera également leur localisation. Si vous lui trouvez un œuf de dragon qui se trouve dans le donjon **Destard 38 S2W**. Hélas vous, c'est plein de Dragons et de Drakes mais c'est facile il suffit de engager le combat et de frapper comme un malade. Mais s'il y en a plus de deux, il faut, comme pour les grosses bébêtes mettre les ennemis d'avis à tête et taper dans le tas. Cela est valable aussi bien pour les Gargouilles que pour les Dragons et les sorts **Curse**, **Disable** ou **Kill** se révèlent bien utiles. Lancez d'abord Curse cela amoindrit l'armure des ennemis et les rend vulnérables aux coups et aux sorts plus puissants. Disable quant à lui laisse un seul point de vie à l'ennemi. Il ne reste donc plus qu'à tout finir. Quand vous avez obtenu l'œuf, retournez voir Sandy, dites **pastry** et ... à vous de voir !

3/ Dans le donjon **Shame** un nommé **Ybarra**. Désolé, mais je ne l'ai pas encore trouvé.

4/ A **Jhelom**, un homme muni d'un crochet. Celui-ci va vous dire que sa part de la carte se trouve dans le donjon **Wrong** (pas trouvé non plus, à vous de jouer !)

5/ Au Serpent's Hold une femme Facile elle se trouve près de l'auberge

6/ Sur la Dagger Isle un ermite. Pas trouvé !

7/ Vers l'Empath Abbey **Nathaniel Monrehend**. Il est décédé et vous trouverez sa veuve qui vous expliquera que des gitans le lui ont dérobée. Ces chiens puants se trouvent au-dessus de Trinsic (au Nord). Si je dis chiens puants c'est que ceux-ci préfèrent pas d'essayer de faucher votre or. Les deux hommes sont des voleurs et des menteurs et la jeune femme "**Wicked" Wanda** vous réserve quelques glaçons si vous êtes un homme alors que sa moustache est prêt à devenir votre chevalier servant si vous êtes une femme. Attention cest che et Due n'en veut pas que vous consacriez votre précieux temps à la bagatelle. Quand vous aurez fini de jouer avec EXECUTEZ LES sans aucune pitié !!!

8/ Le plus étrange : il s'agit du maire de Trinsic en fait, **Lord Whitsaker** est un ex pirate ! Dites-lui **mate** (matelot) pour lui signifier qu'il appartenait à l'équipage de Hawkins. Promettez lui de ne rien dire en échange il vous cèdera sa portion de carte.

Une fois que vous vous êtes muni de tous les morceaux, posez-les par terre et combinez-les jusqu'à ce que vous obteniez une carte correcte ou retournez voir Homer. Cela est censé vous emmener à la deuxième partie de la table traductrice.

Un autre élément de la très riche histoire d'Ultima 6 c'est le **Vortex**. Il constitue la solution finale du jeu. Composé d'un cube dans lequel vous devez introduire les huit moonstones. Il peut être trouvé au sud de l'ile (il faut avoir un bateau) au **11 N37E**. Y habitent deux cyclopes (un mâle et une femelle, leurs tronches sont éclatantes) qui ont adopté un pauvre petit humain perdu sur la plage. Celui-ci manifestera l'intention de jouer avec vous.

Ne tuez surtout pas les cyclopes, ils sont très amicaux. Il existe un complexe de tunnels sous le château. Il vous faudra les clés que détient que détient le père et et qu'il vous échangent une ventre de poisson, que vous n'irez lui pêcher avec la **fishing pole** dont le dépositaire. Prenez-la sans crainte, il ne vous le reprochera pas. Comme du Val. Placez vous ensuite sur un bras de mer et faites **use fishing pole** jusqu'à ce que vous en attrapiez un. Retournez parler au père qui vous donnera les clés et secondes dans les souterrains.

Regardez dans la salle principale le point d'intersection des murs ; au centre vous trouverez un passage secret ! Ouvrez-le et descendez, vous vous retrouverez ensuite dans une salle qui semble ne rien comporter d'intéressant, mais il n'en est rien. Cette fausse impression est due au nombre des personnages qui forment l'équipe. En effet, des interrupteurs se trouvent sous chacun d'entre eux et il vous suffira de leur **use** comme il faut. Débrouillez-vous, mais sachez que le **Vortex cube** se cache dans une salle fermée par un energy field que vous désenclencherez grâce à une manette située quelque part là-dedans. Je ne me souviens pas avec précision de l'endroit mais ça se trouve sûrement dans les passages secrets. A signaler l'existence de champs autour du cube. Dispel field puis prenez-le. Il n'est pas gaffe car c'est lourd ! Collez-y toutes les moonstones.

Vous avez peut-être remarqué par-ci par-là des parchemins qui vous demandent d'aller dans un autre lieu, ça commence chez Lord British dans la chambre du mage. Un parchemin vous dit "If you're looking for a cure the a is something for you enter a plant in the Serpent's Hold" ... et je poursuivi cette petite particulièrement ardue au Serpent's Hold, puis vous un chaudron à New Magincia, puis vous les lignes de pierre au château de Lord British et la je ... que je ai gagné et que Haut que j'étais chez lui (au sud de Empath Abbey) ou le cheval Smith pourra m'en dire plus. Encore un animal qui parle et celui-ci me dit que je dois trouver la

sandalwood box de Lord British. Il n'en sait pas plus mais lola, Shamino et Dupré affirment que nous l'avons déjà accompli dans l'aventure précédente (*Ultima 5*) ! M'étant dit que ce satané cheval avait peut être raison j'ai cherché cette maudite boîte partout chez les British... pas le moindre deux... au secours !

Finalement je connais la procédure à suivre pour gagner. Allez lire le Codex (livre sacré) sur l'île de l'Avatar gardée par deux espèces de sphinx. Placez vous devant eux puis suivez moi enfin. **Use** sur le Moongate et attendez que le vent tourne (ou agissez en sorte) et soufflez dans la bonne direction **(S-O)**. Avancez jusqu'à ce que vous ayez dépassé l'ennemie sacrée ! Sortez de votre ballon et lisez le Codex. Celui-ci vous indique qu'il faut placer le **Vortex** entre les flammes de la **Singularité** et de **l'Infinité**. Placez également de part et d'autre une **lentille bleue** et une **lentille rose**, une concave et une convexe, une convergente et une divergente.

Voici tout mon problème : j'ai trouvé lala lentille **(lens)** rose cassée chez les Gargouilles dans leur musée et je sais qui fabrique ces lentilles : **Ephemerides** (à Moongate) qui vit près du Lyceaum sur une petite île à l'est, un pont y mène... mais je ne trouve pas le bon mot à lui dire. Je lui dis "lens" et il me demande quelle sorte de lentille je cherche. Je crie alors **blue, pink, violet, concave, convexe, divergente, convergente, singularité, infinité** etc. Rien n'y fait ! Help me by Jove et dites moi comment avoir les lentilles et aussi, lors de ce magnifique jeu, l'emplacement des différents donjons, de la taverne et de la sandal wood box ?!

RECTIFICATIF

Tout élément donné plus haut dans la solution et qui se trouverait en contradiction avec ce qui est exposé ici doit être considéré comme nul et non avenu.

♦ Allez avec l'Orb chez les Gargouilles. ne faites surtout aucune de vos quêtes dans leurs maisons. Sachez que les donjons dont l'entrée est ornée d'une tête grimaçante et cornue se trouvent sur leur territoire.

♦ Rejoignez le centre de la ville, puis dirigez vous vers la maison qui contient tout un tas d'objets exposés sur des piédestaux, et lisez le **tree**.

♦ De là, dirigez vous vers le S-E et vous arriverez à une bâtisse complètement isolée. Il est sur le Gargouille qui se trouve à l'intérieur, vous pouvez même lui parler en langage humain. Elle tente de vous expliquer que **tout allait bien** dans le sud. Se vous tomberez sur le **Captain John**, gargouille qui est l'amateur de ce qui a envoyé à **Mariah la Silver Tablet** envoyé à

♦ Allez au sud de la maison isolée et restez le long de la côte jusqu'à ce que vous soyez bloqué par la montagne d'une part et un bras de mer d'autre part. Si vous transportez un bateau, utilisez-le et contournez les montagnes afin d'arriver au **64 S 72 E** où vous découvrirez l'entrée du donjon Hythloth.

♦ Entrez et un peu plus loin dans le souterrain se trouve une maison habitée par un homme : parlez lui. C'est le Captain John, discutez avec lui, il vous explique qu'autrefois le monde des Gargouilles était aussi vaste que celui des humains mais qu'aujourd'hui il ne reste plus qu'une seule ville. C'est avec à cause... avec lui jusqu'à ce qu'il vous propose d'apprendre le **Gargish**. **Use** sur le parchemin qu'il vous donne, vous parlez maintenant aussi bien le langage des Gargouilles que celui des humains.

♦ Retournez voir la Gargouille isolée et adressez vous à elle car elle peut converser avec vous dans un vocabulaire beaucoup plus compréhensible qu'auparavant. Elle vous explique qu'il faut vous rendre au N E du Hall of Knowledge. Allez chercher la lentille rose et lisez le livre du rituel. Retour au N E le bastion en question va vous dire comment faire réparer la lentille par le **lens-maker** gargouille au N E encore. Parlez à ce dernier qui réparera sans difficulté aucune la lentille.

♦ Rendez vous maintenant avec Ephemerides à Moongate et parlez-lui de la lentille (lens). Si vous avez une **Glass Sword**, il peut vous préparer la lentille bleue nécessaire à l'accomplissement de la mission. Si c'est le cas, reprenez la conversation tout de suite après l'avoir lu le rampus : "Ah vous êtes avertis et avec une épée de verre mais c'est drôlement bien. Ah, mais j'apprends l'autre lentille. Ah, que c'est marrant" s'écrie Ephemerides ! C'est bien parce qu'on a besoin de lui qu'on ne le voit pas mettre épée dans le bide jusqu'à la garde... Il vous fait la **blue lens**. Si vous n'avez pas la Glass Sword, allez à Trinsic fouiller dans la maison N-O juste devant les remparts aux armoiries.

♦ A ce point de l'aventure, il vous faut avoir la Moongate, le Vortex et détenir les huit moonstones, les deux lentilles, la bleue et la rose.

♦ Retournez chez les Gargouilles, allez au nord en vous fiant un peu par rapport au centre, une flèche vous indiquera l'Autel (Altar) de la Singularité et un chemin à terre t amène à une montagne assez basse toute. Une fois là un peu passer au dessus, descendez, rentrez dans le sanctum après un ou deux D spel l'atd. Parlez à la petite bébête triangulaire qui est en fait un autel à la façon Gargouille. Elle vous demande pour qui vous désirez le Codex. EVERYBODY. Puis elle vous pose une autre question vachement louche sur la raison de la Singularité. On ne pas cela mais les trois mantras des Vertus des Gargouilles mettez-les bout à bout cela donne UNORUS. **"The end of your quest has just begun"**. C'est à dire que maintenant vous pouvez passer entre les deux sphinx de l'île de l'Avatar sans aucun encombre à la tombe de la Moongate.

♦ Allez devant le Codex, **drop** la lentille bleue entre (tout à fait au milieu) le Codex et la flamme bleue, la deuxième de l'autre en partant du Codex si je ne m'abuse. Idem pour l'autre côté avec la lentille rose. Posez le Vortex devant le Codex, puis **use** sur le Vortex.

♦ The end et remerciements à Lionel Armand pour le coup de pouce dingue à re et ses autres phases délicates de la fin du jeu. **"The way of the Avatar lies beneath your feet"**

3615 MICRONEWS LA PECHE !

MSX

GOODY

(envoyé par Emmanuel Craste)

TRUC

Dans ce jeu d'arcade, si vous voulez devenir invisible et ainsi vous jouer de tous les pièges, agissez comme suit : au début du jeu, vous allez vers la droite et vous tombez sur un vacancier que vous prenez jusqu'en bas. Cela fait, dirigez vous vers la gauche (attention au rat) puis lorsque vous serez près du mur, appuyez sur la touche RETURN ce qui fera apparaître l'écriture à taper le vous grimpera". Puis allez tout toujours vers la gauche vous aurez au dans une case. Une fois que vous êtes à l'intérieur, il faut vous baisser et tout en pressant la touche du bas, annoncée vous devrez appuyer une vingtaine de fois sur Return après cela vous serez invulnérable.

MOTO JOURNAL

LE LEADER DE LA PRESSE MOTO

Hebdomadaire
15 F chaque jeudi

POUR TOUT SAVOIR SUR LA PRATIQUE DU 2 ROUES

ESSAIS, COMPARATIFS, ENQUETES, SANS CONCESSION.

Les équipements, les accessoires, les petites annonces...

LE SUPER CONCOURS MJ 91 AVEC + DE 1000 LOTS A GAGNER DONT 5 MOTOS

AMIGA

SPHERICAL

(envoi de Cros Dessenville)

Voici tous les levels auxquels on a eu droit par les demandes de codes...

1 JOUEUR	LEVELS	2 JOUEURS
RADAGAST	05	DHANIMA
YARMAK	15	GLIEP
ORCSLAYER	31	MOURNBLADE
SKYFIRE	50	JADAWIN
MIRGAL	75	GUMBA
		CHACHMAL

SLY SPY

(envoyé par Laurent Manouk)

STAGE 1

C'est un stage facile : vous vous trouvez en chute libre, occupez-vous de tous les parachutistes et tuez-les dès leur apparition à l'écran. Lorsque votre score atteindra 2 500 et 8 000 points, les cadavres vous laisseront des balles en bonus.

2ème partie : attention, dès le début 2 chiens vous attaquent ; juste après un homme au tonneau vous attend... Tirez dans le tonneau et 2 fois dans son ventre. Vous arrivez alors au BOSS.

Pour les soldats, tirez vous à droite de l'écran, à côté de la colonne et près de la statue. Descendez-les tous car ils arrivent des deux côtés. N'allez pas chercher de bonus, vous y perdriez toute votre énergie.

STAGE 2

Ça se passe à moto : occupez-vous tout d'abord des ennemis en Jetpack puis des motos ; si elles arrivent par derrière, baissez-vous. Pour calmer, appuyez sur Fire et diagonale en haut à droite au joystick. Au tank d'un moment, tous les ennemis deparaîtront, mais méfiez-vous de la mine. Enfin pour le BOSS, tirez dans la tête des soldats et baissez-vous pour éviter leur renvoi.

STAGE 3

Sur le bateau, faites attention aux hélicos dès le début. Si vous avez besoin d'énergie, allez à droite, sautez par-dessus le russe, une canette d'énergie vous attend ainsi qu'un homme et son tonneau. Grimpez à l'échelle, dirigez-vous vers vos armes vers le d... et ramassez les bonus que vous prenez à la main aussitôt.

Continuez vers la droite et voici le BOSS. tirez le plus vite possible car une fois touché, vous aurez droit à un combat à mains nues. Enchaînez alors une série de coups chassés sur sa tête quand il vous tourne le dos.

STAGE 4

En plongée, tirez en devançant toute opposition et évitez les tirs ennemis en allant vers le haut. Attention aux requins, n'oubliez donc pas votre harpon. Empruntez le sous-marin en poche et faites gaffe aux mines : passez par en dessous. Le BOSS se présente sous la forme d'un grand requin. Tirez-lui dans la bouche et évitez ses assauts. Il va aller sur la gauche, plaquez-vous au sol et continuez à esquiver. Quand il revient sur vous, tirez et tirez, et tirez tout en demeurant au milieu de l'écran.

STAGE 5

A Georgetown, deux hommes au tonneau vient vous agresser : montez à l'échelle pour vous emparer de la mallette. Quand vous êtes sur la plate-forme, sautez en bas à droite et au fond.

Surprise : un homme vous attend sur une plate-forme ; continuez à avancer et fa... et enfin aux ... sautez sur les tapis roulants. Tuez les mercenaires à l'avance par mesure de précaution : vous allez parvenir aux tapis roulants situés sur le sol... Demeurez baissé et laissez vous transporter. Restez BOSS : tirez continuellement dans les ... ne leur laissez pas le temps d'apparaître sur l'écran (il faut 2 coups pour tuer un type) et prenez soin de bien vous tenir au milieu de l'écran.

RA

(envoyé par Philippe Janin)

CODES

1.
WOBBLER
YIO
CTHULHU
LOVECRAFT
TOMMYKNOCKERS
WATCHERS
MIDGARD
UNICORN
ISIS

10.
MIDNIGHT
KAZGAROTH
MISKATONIC
THORBADIN
MISHAKAL
ANABASINIA
EARTHMOTHER
AZATOTH
AKALLABETH
SILMARILLION

20.
DRAUG
SINDARIN
OSSIRIAND
MITHRIL
GLAURUNG
ELREBETH
THGRON
AMARTH
THARGELION
NAUGRIM

30.
MEREMONT
CAERWEODIN
STAHLRATTE
MANDELBROT
VON KOCH
CHRISTUS
JEHOVA
92E2 JMP 92E2
RAWHEADREX
HELLRAISER

40.
PINHEAD
DEVPAC
EINSTEINIUM
PROTACTINIUM
PROMETHIUM
J S BACH
TOCCATA ET FUGA
BRANDENBURG
COLONIA CLAUDIA
VOLKSGARTEN

50.
TERRA
64738
64802
NIBELUNGEN
HAGEN VON TRONJE
DONAR
SKIDSLAG R
DAGON
SLOWOTSKI
CULLINANE

60.
ARTA MYRONYN
ANNA MAGDALENA

PHILIP EMMEANUEL
BRACELANG
JOLLY ROGER
GET FUNKY
TWILIGHT
DRAGONDANCE
HATHEG KLA
INQUANOK

70 ____

KIRAN
OUKRANOS
THRAN
ULTHAR
THALARION
NGRANEK
CATHURIA
ENTROPIE
HEISSENBERG
LAPLACE

80 ____

SONA NYL
DIFFERENTIAL
INTEGRAL
HYPERZYKLUS
APFELMANN
CHAOS
OYARHEE
DENDRIT
NEURON
PANKREAS

90 ____

PANAKREA
UNORDNUNG
DEUTSCHLAND
GERMANY

94 ____

MUSIC TELEVISION
JOHN BELUSHI
RHYTHM N BLUES
GLEICHRICHTER

99 ____

TRANSLATION
CTRUGAN

ST

LEAVIN TERAMIS

(envoyé par Cyril Cogordan)

• Au début du jeu, il faut taper "ZHI IS THE BEST +SHIFT DROIT+

• Le score doit alors passer au rouge, en devient alors invulnérable avec un tempo limité. Cela permet aussi d'avoir accès aux touches suivantes :

1 à 8 (sur le pavé numérique) : numéro du tableau où l'on veut aller

E : permet d'accéder directement à la scène finale

T : veut dire "Time Out" (???)

UNDO : déconnecte le CHEAT MODE

F4 - F9 : type d'arme choisi.

F10 : si le score est à zéro, il est incrémenté de 1 000. Sinon, permet de tuer le monstre de la fin du tableau

S : augmente la vitesse du personnage (ON/OFF)

K : permet de passer sur les murs (ON/OFF)

— : affichage de coordonnées (sûrement pour le débuggage !)

CHAOS STRIKES BACK

KU (Demon Director)

• Laissez-vous tomber dans la trappe à côté du message (trust me...)

• Ouvrez la porte (**Solid Key**) et prenez l'objet.

• Longez le couloir jusqu'à l'impasse où se trouve une porte (mettez-y la Solid Key)

• Avancez jusqu'au message (**Dead End**). Faites trois pas en vous retournant : vous apercevrez quatre chevaliers se dirigeant vers vous.

• Avancez encore jusqu'à l'impasse. Attendez que les quatre chevaliers soient devant vous et au bout de quelques instants, le mur disparaîtra.

• Continuez encore jusqu'à ce que vous rencontriez encore quatre chevaliers (il y a un mécanisme dans le dernier grand couloir : déplacez les chevaliers devant ou derrière selon l'endroit où ils se trouvent)

• Pour tuer ou éviter les chevaliers en question, appuyez sur le bouton du mur droit qui se situe à 2 cases de la fin du dernier couloir.

• Entrez dans le passage qui se trouve à droite du bouton et empruntez l'escalier.

• Suivez le couloir jusqu'au moment où vous arriverez à trois portes (des cellules contenant chacune un dragon, attention, ils peuvent détruire les portes). Tuez-les et ramassez les coffres qui se trouvent dans leurs repaires. Sondez les murs pour trouver les passages et présentez le "Power Tower" (?) dans les coffres qui sont devant l'ouverture dans le mur (trouvez ensuite le passage à travers ce mur). Prenez ensuite l'escalier de droite puis le couteau. Ouvrez la porte (**Skeleton Key**) devant le Corbeum et débarrassez-vous de tous les objets lourds afin d'évoluer plus rapidement. Placez-vous sur la plaque, faites un pas en arrière, deux pas à droite et deux pas devant pour vous emparer du Corbeum. (Réglez de préférence la souris sur le Corbeum et utilisez le clavier : appuyez juste après et faites le dernier déplacement.)

PAIN (Demon Director)

En vous référant au message Demon Director, prenez l'escalier. Il faut emprunter le premier passage à droite, bloqué par une trappe. Pour pouvoir passer, arrangez-vous pour tomber dans l'enlisé contenu(?) par la trappe juste au moment où vous arrivez à l'escalier. (Attention aux dragons et aux quelques verres dont il faut se débarrasser.)

Remontez ensuite et tuez les fantômes grâce au sort qui permet d'atteindre les êtres immatériels, puis attirez les tas de pierres juste derrière vous de façon qu'ils parviennent juste à côté de la trappe à fermer. Et franchissez l'obstacle une fois que la trappe s'est refermée. (N'utilisez surtout pas dans l'escalier ascendant avant d'avoir posé un objet sur la plaque qui se trouve en face de ce pilier.)

Ouvrez la porte avec le outil adéquat (ouverture porte), abattez le démon, puis débouchez dans le couloir allant à gauche, placez-vous sur la plaque et employez une **Iron Key** dans le noeud(?) ce qui déclenche une plaque. Emparez-vous de la **Cross Key** dans le passage qui a été ouvert par la manoeuvre précédente. Prenez l'escalier qui descend, actionnez la serrure avec la Cross Key, puis remontez et actionnez la deuxième serrure au moyen de la même clé. La porte placée entre les deux bouches du trou va s'ouvrir : entrez dans l'espace ainsi révélé, actionnez l'autre porte gérant au couloir, puis le levier pour fermer la trappe. Utilisez maintenant la **Ruby Key** pour ouvrir la porte, empruntez l'escalier et suivez le couloir jusqu'à la porte Iron Lord (ouvrez-la). Pour vous saisir du Corbeum, pénétrez dans la pièce, faites un pas à droite puis deux pas en avant (la trappe est fictive) et un pas à gauche à l'instant propice. Et devant, tout de suite (encore une trappe fictive), emparez-vous du Corbeum. Gare à la niche où se trouve le **Count of Hearts' Guard** (?) : il y a des objets à glaner. L'ouverture d'une trappe se déclenchera juste au-devant de vous.

NETA (Demon Director)

Agissez comme dans PAIN pour franchir la trappe : posez un objet sur la plaque et empruntez les marches montantes. Placez-vous en personne sur la plaque (vous êtes alors transporté de l'autre côté de cette

maudite trappe qui vous empêchait d'aller plus loin). Enfilez le couloir qui mène à l'escalier qui descend – attention aux boules de feu – et dévissez ce dernier. En vous plaçant sur le bouton rectangulaire (cela fait apparaître des squelettes) allez un de nos tas d'os devant la grille, appuyez sur le bouton et répétez cette opération plusieurs fois. Balancez ensuite des objets à travers la grille. Une fois que le squelette meurt (eh oui, même eux !) la porte s'ouvre. Tuez alors un autre squelette qui vient à votre rencontre – beaucoup plus massif celui-là. Grimpez dans le couloir où la boule feu avançait en vous réfugiant dans chaque abri qui se présente. Tracez en sorte d'arriver jusqu'au bout de l'allée et attendez que le mur s'ouvre. Pénétrez dans le passage, appuyez sur le bouton et faites un pas sur la gauche puis deux pas en avant.

Continuez, vous allez déboucher sur un endroit où il faudra se glisser entre deux boules de feu : avancez donc jusqu'à la salle du Corbeaum et faites un pas à gauche (fermez la trappe devant le Corbeaum et faites un pas à droite, deux pas en avant juste après la fermeture de la trappe). Pour réussir à vous emparer enfin du Corbeaum, déplacez-vous en même temps que vous le ramassez. (Enfin démerdez-vous, quoi !)

RO (Demon Director)

Empruntez le chemin ROS après vous être saisi des trois Corbeaums. Quand la trappe située à gauche du message "Thurst me" est fermée, empruntez le couloir et appuyez sur les quatre boutons puis entrez dans la salle du tapis roulant. Repérez l'issue où se trouve le démon et lancez un objet dans sa direction. Tuez selon électure diabolique et passez par l'issue révélée par votre objet. Ouvrez la porte, continuez jusqu'à la salle qui regorge de trappes, prenez l'escalier et tâchez de reconnaître la bonne dalle dans laquelle il faut tirer afin de pouvoir passer par l'escalier suivant (répétez cette opération trois fois).

Vous vous retrouvez juste après dans la salle du Coléum. Servez alors les trappes pour savoir lesquelles sont factices. Tout sera par la suite une question de rapidité.

Quand vous êtes en possession des quatre Corbeaums, reprenez le passage PAIN et passez par la porte qui s'est ouverte avec le Corbeaum. Ouvrez la porte située en face de l'endroit avec le Ra Key. Faites une escouade de démons jusqu'à ce que vous ayez trouvé à posséder enfin Master Key. Repérez la serrure Skeleton Key puis ouvrez la porte avec la Master Key. Continuez jusqu'au bout du couloir pour enfin tourner vers la gauche. Passez et jetez les quatre Corbeaums dans la fosse.

The end !

LYNX

ELECTROCOP

(envoyé par Patrick Bonne)

Voici les plans des douze niveaux d'*Electrocop*. Néanmoins, il n'est pas nécessaire de tous les parcourir pour atteindre le but.

QUELQUES CONSEILS

• Le programme **ICE BREAKER** sert à trouver les codes des portes. Vous n'en aurez pas besoin.

• Le programme **STASIS** permet de stopper toutes les activités dans le niveau où vous vous trouvez. Il faut l'utiliser le plus possible, cela diminuera les risques qui sont quand même assez nombreux.

• Les armes :

L1 = laser.
L2 = laser double.
L3 = laser triple.
C1 = pistolet à plasma.
C2 = EMP disloqueur.

Les deux derniers doivent être en permanence à disposition (afin de tirer tout grand-dos).

ITINERAIRE

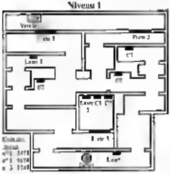
NIVEAU 1

Allez tout de suite à la porte 3, ouvrez-la (6743), enclenchez le programme STASIS et récupérez les 3 armes. Sortez, relancez le programme STASIS, puis courez sans vous arrêter jusqu'à la porte 1. Ouvrez-la (2473), lancez STASIS et dirigez-vous vers la sortie.

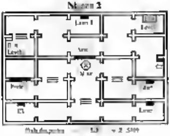
NIVEAU 2

Dès votre arrivée, tirez en rafale de vous pour tuer le virus. Dirigez-vous vers le terminal de la porte 1. Ouvrez-la (5524), puis lancez STASIS et courez vers la sortie qui mène au niveau 7.

Niveau 1



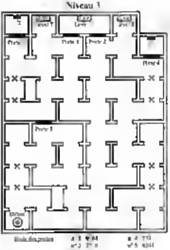
Niveau 2



NIVEAU 7

Allez vers la porte 2 en éliminant 4 pythons. Ouvrez-la (3287). Lancez STASIS et précipitez-vous vers la sortie qui mène au niveau 8.

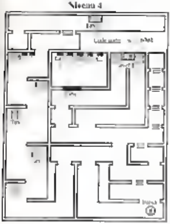
Niveau 7



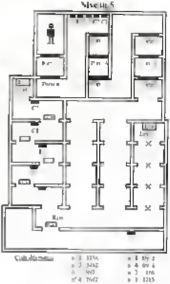
NIVEAU 8

Tuez le virus et avancez en tirant jusqu'à la porte 9. Lancez STASIS, puis filez à toutes jambes vers la porte 6 (1375). Empruntez la sortie.

Niveau 4



Niveau 5



NIVEAU 11

(Il vous faut absolument un EMP chaleur C2.)

Allez à la porte 1 en passant par la ... contre le mur sans franchir le passage. Dès que vous apercevez un bout de ... RAIE, appuyez sur option 1 pour lancer une grenade. (Procédez toujours de cette façon pour les deux raies suivantes.)

A la porte 1, lancer STASIS et dirigez vous vers la sortie qui conduit au niveau 12. Le code est (0293).

NIVEAU 12

Tuez tous les promeneurs qui viennent sur votre gauche. Allez à la porte 2, lancer STASIS et courez vite vers la sortie ... le niveau 5. Le code est (6473).

NIVEAU 8

Attendez d'avoir les quatre promeneurs qui arrivent par la droite avant d'avancer à partir d'une dalle grise vers le fond de la pièce. Allez vers la sortie. A proximité de la porte, on trouve une dalle rouge ; faites alors pivoter Electrocop pour qu'il se trouve face à vous et avancez sur la dalle grise fendue. Pivotez maintenant vers la droite, vous vous trouvez en face de la porte. Tuez les 4 promeneurs et franchissez la porte. Dirigez vous maintenant vers la porte 1 en prenant toujours soin d'abattre les 4 promeneurs de chaque couloir.

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- MEGADEMO N°1 (*Red Sector 2*) (fonctionne avec *Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°2 (Scoopex)
- MEGADEMO N°3 (*Rebels Como*)
- MEGADEMO N°4 (*Rebel, Mega blast*)
- MEGADEMO N°5 (*Kefrens 2*) (fonctionne avec *Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°6 (*Avenger*)
- MEGADEMO N°7 (*Alcatraz*)
- MEGADEMO N°8 (*Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°9 (*Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°10 (*Mental Hangover*)

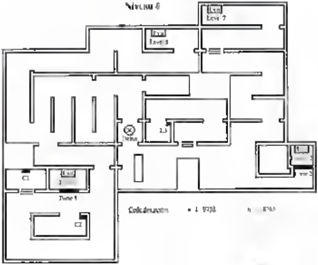
Bon de commande à envoyer à Micro News (MEGADEMOS), 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris

Nom
Adresse
Tél

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

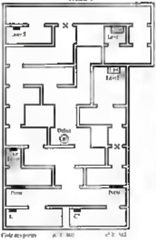
ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

Niveau 6



Lancez dans STASIS pour aller récupérer les armes qui vous manquent dans les dernières pièces de ce niveau, puis revenez à la porte 1. Ouvrez la (7658) et utilisez la sortie qui mène au niveau 5.

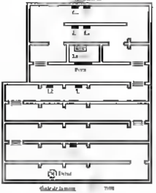
Niveau 7



NIVEAU 6

Allez à la porte 1. Il y a trois promeneurs à tuer. Ouvrez la porte (5722) et empruntez la sortie pour le niveau 5.

Niveau 8



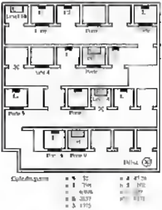
NIVEAU 5

Avancez vers la droite, tuez la raie (voir niveau 11) et allez à la porte 6 en passant par l'allée des mines. Ouvrez toutes les portes.

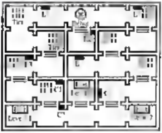
Porte 6 = 4266
Porte 5 = 6512
Porte 2 = 7866
Porte 7 = 7665
Porte 4 = 7842
Porte 1 = 8658
Porte 8 = 6574

Pour la dernière porte, lancez STASIS avant de l'ouvrir. Porte 3 = 8973. Deux options se présentent : si dès l'ouverture de la porte vous tuez le garde qui se trouve à côté de la fille, vous deviendrez un héros. En revanche, si vous pénétrez dans la pièce sans tirer, il vous proposera une alliance et vous deviendrez un criminel avec la complicité de la fille. The end...

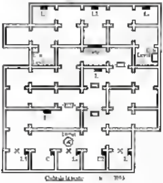
Niveau 9

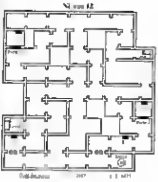


Niveau 10



Niveau 11





CHIP S CHALLENGE

(envoyé par Thomas Arnaud)

SOLUCE DES DIX PREMIERS TABLEAUX

Level 1 : BDHP
Simple. Il suffit de ramasser les clefs de couleur pour entrer par les portes et ramasser les puces.

Level 2 : JXMJ
Utilisez les deux blocs de pierre pour franchir l'eau.

Level 3 : ECBQ
Prendre le boucher bleu pour a fec cher cher les crampons qui permettent de s'emparer du boucl er rouge. Ce dernier vous laisse piquer l'aimant sans risque d'être tué. Cet aimant vous empêche de glisser sur le tapis.

Level 4 : YMCJ
Quand un tank ou un obstacle vous gênent, marchez sans hésiter sur les boutons qui se trouvent à côté. Ces derniers lanceront la fo ce à terre, nhé cela aux obstac es et aux tanks et les feront bouger. ATTENTION ! La pierre du milieu ne cache pas une puce mais une flamme.

Level 5 : TQKB
Pour arrêter la projection des flammes, allez marcher sur le bouton rouge. Après la porte de la même couleur marchez encore sur les deux boutons de couleur marron. Le vaisseau détruira ainsi la bombe qui bloque la sortie.

Level 6 : WLNP
Faites trois pas à gauche, quatre vers le haut (bonjour Spiderman), trois à gauche, deux en bas. Ramassez les puces et empruntez le même chemin pour sortir.

Level 7 : FXQO
Passez les téléporteurs bleus par les côtés droit et gauche, laissez-vous dériver et accomplissez le parcours.

Level 8 : NHAG
Allez chercher les puces qui sont gardées par la bouche.

Level 9 : KCRE
Après la porte jaune, placez vous en haut des tapis et allez toujours à droite sans vous arrêter. Vous tomberez ainsi sur un mur secret. Pour vous emparer de la clef rouge même technique que dans le level 5. Après la porte rouge, allez à Droite Bas Gauche G B D H G B D D B G H G H

Level 10 : VUWS
4 B/ 4 D/ 4 H/ 13 B/ 3 B/ 3 G/ 1 H/ 5 G/ 7 B/ 1 G/ 3 B/ 3 D/ 1 H/ 14 D/ 10 B/ 4 G/ 2 H/ 1 G/ 3 H/ 1 D/ 2 H/ 1 G/ 5 H/ 3 B/ 13 B/ 5 G/ 3 H/ 13 G/ 7 H/ 4 D

SEGA

POWER STRIKE

(envoyé de Jean Charles Lamuel)

TRUCS

♦ Dans *Power Strike*, emparez vous de l'arme n° 1 car c'est la plus puissante : elle est limitée et peut tirer dans toutes les directions. De plus, lorsque vous aurez acquis quatre fois cette arme, elle pourra détruire toutes sortes d'ennemis (même les petites bombes rouges qui apparaissent en cours de jeu). Conservez-la tout au long de la partie.

♦ Essayez aussi de demeurer le plus bas possible, car ceux de vortex, alors invisibles. Concentrez vos tirs sur les ennemis au sol, ce sont les plus dangereux.

♦ Récupérez le plus possible de P (puissance de tir) et les rayons oranges doubleront puis tripleront. En fin, dans les bases ennemies, détruisez les plug ns canons à la fin de chaque tableau et vous n'aurez plus aucun problème à finir le round.

♦ Une fois arrivé à la fin, vous aurez tout intérêt à vous diriger vers le round secret en suivant la technique, indiquée dans le *Hors Série Sega* concocté par Micro News.

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

(envoyé par Fabrice Gachter)

1/ ROCKEVILLE

Pour dégommer les voitures, je vous conseille d'utiliser vos pieds. Allez vers le premier magasin et pour obtenir la bague le tout le temps, ... Prenez-la et détruisez tous les coffres, pour les deux coffres on ... je vous conseille cependant

VRAI/FAUX SOLUTIONS

1- Faux. Il était absent de sons manifestation : **faute de piles**. (Micro News n° 43, page 28.)

2- Faux. Il a pour nom **Fornay** et pour prénom **Georges**, comme notre rédacteur en chef bien-aimé. (Micro News n° 39, page 20.)

3- Faux. Ce soft vous entraîne à la recherche de la **Statue du Theomorphe** et se présente comme une chasse au trésor. (Micro News n° 29, page 42.)

4- Vrai. Il chausse en plus du **84**, ce qui fait dire à certains qu'il n'est autre que le secrétaire de rédaction. (Micro News n° 42, page 122.)

5- Vrai. *Robocop 2* est même une **poubelle** qui nous a été concoctée (si l'on peut dire) par Ocean. (Micro News n° 43, page 86.)

6- Faux. C'est d'un **siege hydraulique** qu'il s'agit. Il permet une inclinaison de 10 degrés pendant que vous vous défoulez sur un jeu. (Micro News n° 31, page 12.)

7- Faux. C'est en fait **Couilles n' Godas**. Remarquez, on ne vit pas mieux ! (Micro News n° 39, page 113.)

8- Vrai. Et l'acteur qui joue le commandant répond au nom de **Jürgen Prochnow** : le père de Paul Atréides dans le film *Dune*.

9- Faux. Ces charmants rongeurs sont en fait d'origine scandinave. (Micro News n° 42.)

les bases bleues avant de vous occuper des premiers. Vous aurez ainsi plus de chances de tout récupérer. Mais il reste encore un coffre inaccessible en haut. Allez donc au deuxième magasin la tête oiseaux et vous obtiendrez le bâton sauteur qui vous permettra de récupérer l'argent du coffre, grâce aux bases bleues et rouges.

Avant de partir, contentez vous du passage secret qui se trouve à la base du deuxième grand pilier. Pour le découvrir il faut sauter à l'endroit où il se trouve comme pour dégommer un ennemi. Servez-vous copieusement en argent et sortez par le passage secret qui se trouve au-dessus de la colonne précédant le petit escalier en briques rouges. Afin d'obtenir le crâne dans le tout magasin, mettez vous d'abord sur les cailloux, pour changer ensuite au dernier moment en papier. S'il y a trop de temps, agissez de la sorte : restez sur l'ancienne position (papier) et au dernier moment, changez et allez sur ciseaux.

Il vous faudra ensuite reprendre de l'argent en détruisant voitures et avions afin d'acheter le bâton qui permet de voler dans le dernier magasin (le prix de ce bâton est de 500 yens). Pour cela, mettez vous dans le petit fossé, à côté de la tour et revenez de droite à gauche. Au fur et à mesure une voiture apparaîtra. Remplissez vos poches jusqu'à environ 500 yens et achetez le bâton magique dans le dernier magasin. Pour gagner ce bâton, restez sur cailloux pour ensuite, au dernier moment aller sur papier.

2/ PRAIRIE

Dégommez le premier castor et allez dans le second magasin pour avoir disposition de la main. Il suffit pour cela de rester sur cailloux pour changer au dernier moment sur ciseaux. Après, avancez vers la droite en faisant attention aux castors et en prenant tout l'argent que vous pouvez (pensez donc à détruire les bases bleues avant de détruire les coffres. Pour la cage truffée de bases rouges où est enfermé un vautour, il suffit de tendre qu'il se tient

3615 MICRONEWS

LE REVE BLEU DES NUITS D'ENFER !

à gauche pour ensuite descendre vers le coffre et le dégommer.

Gaffe : il y a un passage secret sous la coffre à côté de la cage ! Sautez pour le découvrir et dès que vous tombez je vous conseille d'aller tout de suite à droite pour aboutir à une plate-forme bleue. Il est à noter que le coffre noir renferme souvent des bombes et que les ascenseurs vous ceux sont pratiquement praticables. Pour sortir, le passage secret se trouve au-dessus du coffre en haut à droite.

Une fois que vous avez quitté les eaux, vous allez tomber devant trois coffres : le coffre noir renferme des bombes, mais bossez, quand même, on ne sait jamais. Ensuite continuez vers la droite par les bases bleues pour éviter les castors et cela jusqu'au troisième magasin. Pour vous faire le pédicoptère, agissez comme au premier troisième magasin (ne utile la main).

3/ LA MER ECUMEUSE

Au début, prenez le pédicoptère pour avoir l'argent qui se trouve dans les airs. Faites attention aux tortues ! Laissez le pédicoptère, revenez au début du tableau et plongez dans l'eau. Là aussi il faudra faire vachement gaffe aux tortues !

Dans ce tableau, si vous voulez de l'argent, il faut procéder ainsi : tuez d'abord le premier poisson puis la pieuvre (détruisez les deux tentacules) et le deuxième poisson. Si vous revenez sur vos brasses, la pieuvre et les poissons seront de retour et ainsi de suite !

4/ LE DESERT DES SCORPIONS

Il n'y a pas grand chose de spécial, mis à part que les coffres noirs renferment tous des bombes et que certaines morts seront foudroyantes. Ah ! Pour les scorpions qui sortent de terre, sautez tout de suite au-dessus afin qu'ils ne dégagent complètement : vous pourrez les anéantir ensuite.

5/ LA PYRAMIDE

Un seul truc de spécial encore : si vous voulez gagner au jeu contre la Reine de Oasis, il suffit, si vous ne détenez pas le mélior (ça méliorera !), de laisser sur cailloux. C'est pas sorcier !

6/ LA FORET NOIRE

Pour gagner la forêt, il vaut mieux ne pas à aucune fois les troncs. Cela se révélera par trop dangereux si vous tombez. A cause des abeilles. Tuez les anges avant qu'ils ne soient juchés sur un des arbres parce qu'on ignore totalement le moment où ils redescendent. Les coffres en forme de bol sont souvent des bombes. Essayez quand même mais il faut se tenir prêt à fuir au cas où. Un conseil : pour avoir les ennemis sans danger, servez vous des troncs d'arbre en les lançant sur eux (en plus c'est marrant). Pour se payer l'ours et si vous n'avez pas de collier, faites deux fois de suite le signe cailloux.

7/ LA VILLE TROPICALE

Au premier magasin, faites deux fois le signe ciseau. Sous le coffre où se trouve des bombes, il y a aussi un passage secret. Sautez pour le faire apparaître et remplissez vos poches une fois à l'intérieur. Poursuivez par l'escalier qui commence au-dessus du coffre noir. Une fois que vous êtes sorti, restez dans le deux-ième magasin sur cailloux pour ensuite vous mettre sur ciseaux (notez bien qu'il faut le faire au dernier moment). Au quatrième magasin, il faudra aller sur cailloux, puis se mettre sur papier et hop ! la cape est à vous. Enfin dans le cinquième magasin, mettez vous sur papier et vous aurez la bague.

8/ LES MONTAGNES ROCHEUSES N° 1

Si vous disposez vous faire une provision de pédicoptère, faites tout le temps le saut dans le grotte-magasin de gauche. Ensuite (je ne peux pas vous expliquer comment grimper vers le haut, c'est trop difficile à expliquer. Je peux simplement vous dire qu'il faut jouer avec les bases bleues pour combattre les cascades. Faites aussi attention aux pierres et aux magiciens. Dans les cases sur le pédicoptère (une sorte de ascenseur qui) il faut savoir que si vous perdez ici, vous recommencerez au début du précédent tableau. Il ne faut pas essayer de détruire les ballons dirigeables parce qu'ils dégagent des bombes à chacune de leurs rapproches. Les bases rouges tombent à votre contact et si vous allez trop bas, vous chuterez et perdrez.

10/ LE CHATEAU PERCHEHAUT

Dès le début, allez vers la gauche pour tomber au niveau inférieur. Allez à droite et dégommez le premier flamme avec les briques rouges. Prenez l'argent et revenez sur vos pas tout au début puis revenez vers la droite. Exterminez les deux flammes et encore à droite. Dégommez les soldats avec les briques et allez à droite

AMSTRAD ET MICRO NEWS

L'ABONNEMENT QUI FAIT BOUM !

ECONOMISEZ 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT !
1 an 199 F (au lieu de 278 F)
(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

GAGNEZ UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000
offertes chaque mois
à trois nouveaux abonnés tirés au sort

Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F

A retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville .... Code postal ....
Type de machine possédée : .... Age ....

ETRANGER ET DOM TOM + 95 F Mandat uniquement

Tuez le caméléon avec la bague et empruntez vous du coffre noir. Continuez et détruisez toutes les briques rouges qui se trouvent en bas et allez dans cette direction. Prenez le coffre et empruntez l'ouverture située à gauche. Il faut ensuite éviter les pièces par le haut et prendre le coffre sans vous empaler (ça fait négligé). Après, poursuivez à droite. Montez par le petit escalier et dirigez vous enco re sur la gauche. Là, il faut se montrer rapide : foncez avant que les pieux ne vous traversent, tout en dégommant les briques rouges pour passer. Prenez le coffre et allez à gauche.

Payez-vous à première entrée dès qu'elle se trouve à l'extrémité de son écran. Ne détruisez pas le coffre noir : il est rempli de bombes. Vous pourrez alors plonger dans l'eau et obstrue la vous âme solera pile vous diriger vers la gauche.

A cet instant, ne prenez surtout pas la pièce coulissante. Passez par les pierres noires en détruisant le ce lre de droite. A gauche, Prenez le coffre, détruisez les robots et laissez descendre les pieux avec le bloc, passez.

Arrivé en haut, allez à l'extrémité des blocs noirs pour dégommer les coleurs et passez outre sans sauter. Allez à droite. Enlevez le pouvoir de la flamme (bague), dirigez vous vers la troisième rangée de briques rouges et frappez jusqu'à ce qu'une plate-forme apparaisse devant vous, vers l'entrée suivante.

Avant de sauter prenez les deux coffres. Si vous aviez procédé autrement, le plancher se serait dérobé sous vos pieds et vous seriez revenu presque au début du jeu. Ensuite, il faudra se magner à fond, accéder jusqu'à la flamme, sauter au-dessus et éviter dans une ultime course les pièces qui tombent. Allez à droite. Mûrs de la sharpe des cases avec la bague et ouvrez les portes qui se sont refermées à l'aide de la ... qui se trouve en haut.

Toujours à droite. Au moyen de la bague lancez une flamme sur le ... pour s'apercevoir jusqu'à son ancienne place. Le plancher s'écroulera ! Sautez avec le et dès que vous tombez, allez vers la droite. Il y a un petit passage sur la paroi, entrez et ouvrez tous les coffres. Vous pouvez maintenant pénétrer dans un des magasins. Le lez ... une "caillous". Ensuite sautez par où vous êtes venu tout en bas, dans l'eau. Passez par les petits escaliers de gauche qui montent, emparez vous du coffre et si vous frappez sur la paroi de gauche, un passage apparaîtra (n'y allez surtout pas).

Descendez en faisant attention de ne pas vous empaler sur les p... en tombant. Puis dirigez vous vers la droite en évitant toujours les pieux. Saisissez vous des coffres, tuez le caméléon et montez. Là, empruntez le pédicoptère ou le bâton sauteur pour pouvoir passer la plate-forme vers la droite. En ... et continuez vers la droite. Ensuite allez jusqu'au ... et ... suffisamment les pieux pour pouvoir passer plus haut. Après, à gauche, dans la ... construisez un escalier avec les briques et montez. Prenez le pédicoptère et bondissez ... (car les marches s'écroulent sous votre pièce). Evitez la flamme et montez toujours.

Dès que les ... se trouveront sur le coffre, shootez sur le tout. Allez à droite et tuez les robots sans descendre. Dans cette salle, il faut arrêter les pieux pour pouvoir passer ... rapide ! Descendez, ... les soldats et descendez. Tuez les souris ... des coffre ... les bombes. Détruisez alors le robot et servez vous du levier pour ouvrir le passage. Direction tout en ... à droite de la ... et sautez encore un passage. On peut s'emparer du coffre qui se trouve en dessous ! Cherchez.

Allez à gauche en évitant la lave, puis saute haut en évitant les pièces, tuez les soldats et dirigez vous vers la gauche. Après ... vous faut ... le passage avec le levier, mais ... les autres ... Allez vers la gauche en rampant. Evitez les flammes et toujours à gauche vraiment à gauche et ne pas tuer sur les pierres. Servez vous du bâton sauteur afin de casser les premières briques rouges ... vous pourrez ensuite passer à gauche. Tuez les souris, emparez vous du coffre ... et allez en haut. A gauche et dans ... la ... (il faudra au moins trois capes pour pouvoir ... sans danger.

Ensuite à droite, débarrassez vous des gardes et pourssuivez sur la droite. Tuez le robot et montez. A ... en haut à gauche, extrême ... et dans le mouvement ... ouvrez le passage au moyen du levier.

Approchez vous la cape et traversez les trois flammes. Non ... après en allant tout ... Arrêtez impérativement le ... de pierres en employant le levier. A droite tout en cassant des pierres. Soyez le premier (levier) pour ouvrir les portes (la deuxième étage les peaux à abaisser devant vous). Là vous tomberez directement sur le dernier BOSS ! Pour l'avoir il faut faire "chaud" tout le temps, ... quand même après de vous approcher en vous lançant ses mains ! Prenez une cape et l'approchez. VOUS AVEZ GAGNE ET LA VOUS APPRENDREZ LA VERITABLE HISTOIRE.

3615 MICRONEWS

RETROUVEZ-Y ROSIE LA JOLIE MES CHERIS

NEC

JAPAN WARRIORS

Trucs pour les 4 premiers niveaux
(envoyés par Bruno Vannier)

NIVEAU 1

Pas de codes.

Un petit conseil pour ce niveau : quand vous avancez, n'arrêtez pas de sauter de la droite vers la gauche et vice-versa. Tout en continuant à tirer, ce à vous aidera à éviter quelques difficultés.

NIVEAU 2

3 codes :

> OXLSA - FAEIAS
> 2K1BA - JRDAAO
> MkLIA - HRDBAO

Dans ce niveau, je vous conseille de faire fonctionner votre déplacement en "key up" au lieu d'"auto". Vous descendrez avec une meilleure précision pour attraper les poulpes mongoles qui sont entourées de bambous fort acérés.

NIVEAU 3

3 codes également :

> IOKPA - HCECA4
> GOLXA - ACJDAY
> TOLXA - FCEHAS

Il ne faut pas paniquer devant toutes les flammes qui le remontent à ce niveau, allez-y à l'aise. Faites gaffe de ne pas vous retrouver dans les trous noirs ou vous vous finirez dans une autre dimension !

NIVEAU 4

Un seul code :

> LSRkA - CCCAA4

Pas de lézard, il n'existe qu'un seul moyen pour arriver à ce niveau : ralentir sa vitesse, il suffit en somme de jouer en appuyant sans cesse sur la touche "Run".

L'ABONNEMENT FOU !

YETI A DOMICILE + 2 KILOS DE BD

Découpez (ou recopiez ou photocopiez) le bon ci-dessous en indiquant les numéros des cadeaux que vous avez choisis (précisez un cadeau de remplacement en cas de rupture de stock). Envoyez le tout accompagné de votre chèque (à l'ordre de YETI) à : **YETI - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre**

[illegible] Je m'abonne à YETI pour un an (11 numéros dont un numéro "spécial été") et je joins un chèque de [illegible] F. Je recevrai mes 5 cadeaux suivants par retour du courrier : n° n° n° n° n°. Cadeau de remplacement n°

[illegible] Je préfère prendre un abonnement d'essai de six mois (6 numéros) et je joins un chèque de [illegible] F. Je recevrai les 2 cadeaux suivants n° n°. Cadeau de remplacement n°

Je désire recevoir YETI à partir du n° (votre abonnement peut être rétroactif et inclure les anciens numéros de YETI)

Nom
Prénom
Adresse :
Code postal
Ville
Age

DOM-TOM ÉTRANGER
(Règlement par mandat)

6 mois	159 F
1 an	279 F

PETITES ANNONCES GRATUITES

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de MicroNews sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original les photocopies ne sont pas acceptées.

VENTES

AMSTRAD

[illegible]

[illegible]

ATARI

[illegible]

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu au 20 fevrier 1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P A) 2 A 12 RUE DE BELLEVUE, 75019 PARIS

NOM ____________ PRENOM ____________ TEL. ____________

ADRESSE ____________

____________ RUBRIQUE ____________

MSX

NEC

NINTENDO

[illegible]

PC ET COMPATIBLES

[illegible]

PRATIQUE DU MSX2

par Eric Von Ascheberg

NOUVEAU PRIX !

255 PAGES : TOUT SUR LE MSX2 !

125 F AU LIEU DE 185 F (FRAIS DE PORT INCLUS) !

Sommaire : le système MSX, les slots et la memory mapper, le BIOS, les variables système et les hooks, le processeur graphique V9938, les applications types, annexes

Pour recevoir "Pratique du MSX2" par retour du courrier, envoyez un chèque de 125 F à l'ordre de Sandyx, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre

SEGA

THOMSON

ECHANGES

RECHERCHES

CONTACTS

DIVERS

Societe Virgin Loisirs

recherche pour Sega un animateur de la ligne 505 du club Sega.

CLUBS

3615 MICRONEWS
LA PASSION

L'ARGUS DE LA MICRO

Comment évaluer votre micro ?

Faites référence à notre argus ! Il vous propose à titre purement indicatif une estimation moyenne du prix de vente ou d'achat d'une configuration de base. Ajoutez y logiciels et périphériques.

PERIPHERIQUES

Amst DMP 2000	800 F
Drive Mac 400 Ko	400 F
Drive Mac 800 Ko	800 F
ImageWriter I	1800 F
ImageWriter II	2800 F

AMSTRAD

464 monochrome	800 F
464 couleur	1200 F
6128 monochrome	1200 F
6128 couleur	2500 F
PCW	2500 F / 4000 F

APPLE

Apple IIe	U.C	500 F
	écran	400 F
	lecteur	400 F
Apple IIe 128 Ko		1300 F
Apple II GS	512 Ko monochrome	4000 F
	1 Mo couleur	7000 F
Mac 128 Ko		2000 F
Mac 512 Ko		2500 F
Mac Plus U.C.		4000 F
Mac SE 40 Mo		8000 F

COMMODORE

C64 cassette	400 F
C64 disquette	1100 F
128 D	1500 F
Amiga 500	2200 F

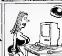
ATARI

520 STE	2500 F
520 STF	2000 F
520 ST	1000 F

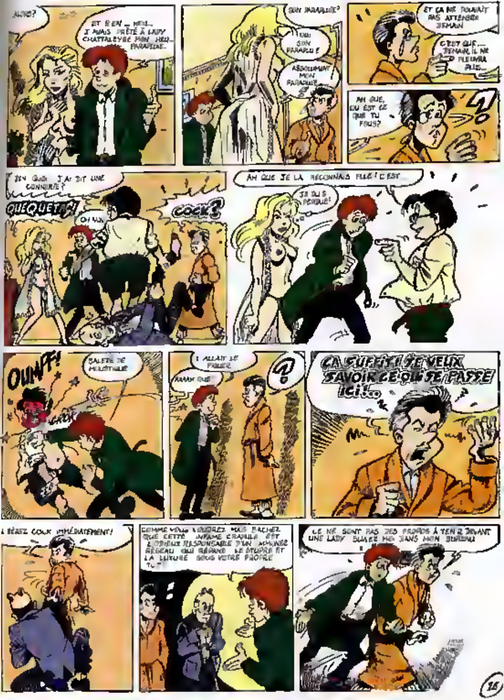
PC & compatibles

XT	640 Ko DD monochrome	3000 F
	640 Ko DD couleur	4000 F
	640 Ko HD 20 Mo monochrome	5000 F
	640 Ko HD 20 Mo Couleur	5500 F
AT	286-12 MHz mem 1 Mo 20 Mo	6000 F
	286-12 MHz mem 1 Mo 40 Mo	7000 F

ÈNE FLAPAHOGA S'AMUSE

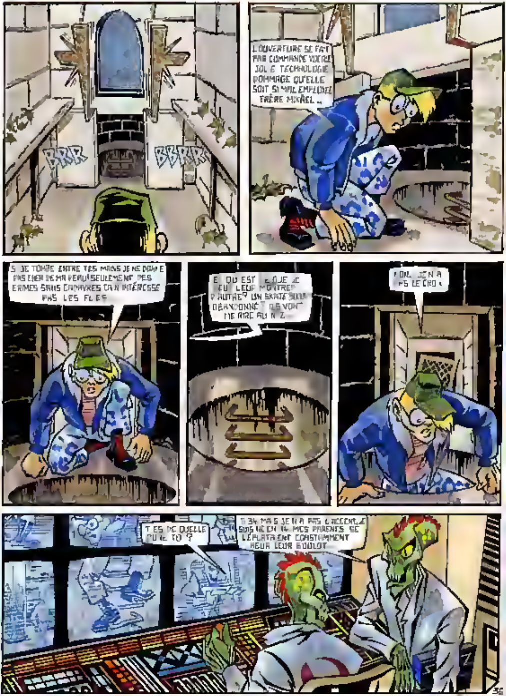


STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE


ALORS?
ET BIEN... HEU... J'AVAIS PRÊTÉ À LADY CHATTALEYDE MON HEU... PARAPLUIE...
SON PARAPLUIE?
OUI SON PARAPLUIE
ABSOLUMENT MON PARAPLUIE
ET ÇA NE POUVAIT PAS ATTENDRE DEMAIN
C'EST QUE... DEMAIN, IL NE PLEUVRA PLUS...
AH QUE, OU EST CE QUE TU FOUS?
J'AI DIT UNE CONNERIE?
QUEQUETTE!
COCK?
AH QUE JE LA RECONNAIS FILLE! C'EST...
JE SUIS PERDUE!
OUMPF!
SALETÉ DE
ÇA SUFFIT! JE VEUX SAVOIR CE QUI SE PASSE ICI!...
IMMÉDIATEMENT!
UNE LADY

A suivre...

BARGON ATTACK



À suivre...

3615 MICRONEWS : LA PLANETE DES JEUX

Avec la nouvelle année qui commence, le 3615 MICRONEWS vous promet de belles surprises !

PLUS de jeux.

PLUS de softs à télécharger.

PLUS de Top Secret.

PLUS de news.

Déjà le **Hidden Soft** et le **Quizz** vous permettent de gagner toutes les semaines et tous les quinze jours de nombreux cadeaux. Mais d'autres jeux sont en préparation qui seront mis en place tout au long de l'année : **Poker**, **Black Jack**, **Roulette**, **Master Mind** etc.

Le **Téléchargement** qui a démarré sur les chapeaux de roue en septembre vous propose d'ores et déjà une imposante logithèque de qualité qui vous permet de mieux exploiter les capacités de votre micro préféré ! D'autres softs (que vous ne trouverez nulle part ailleurs) viendront s'y ajouter, comme par exemple ceux que vous aurez vous même développés et qui figureront dans la rubrique **Micro Star**.

Les **Top Secret** seront réaménagés de façon à ce que vous puissiez accéder plus facilement à la solution que vous recherchez. Au vu de l'abondance de Top Secret sur **3615 MICRONEWS** cette modification se révèle indispensable.

Avec le concours de la rédaction vous bénéficierez d'une information complémentaire à votre magazine. Ainsi vous serez constamment les premiers informés de tout ce qui se passe dans l'univers de la micro.

Des débats avec des spécialistes de la micro vous seront proposés en direct sur **3615 MICRONEWS**. Parmi les sujets qui pourront y être abordés figurent : les jeux, les graphismes, la musique etc.

Comme vous pouvez vous en rendre compte, **3615 MICRONEWS** débute l'année en fanfare, des projets plein la tête. Notre but : faire de **3615 MICRONEWS** votre serveur.

Et n'oubliez pas que, grâce à vos points d'ancienneté, il vous est possible d'ouvrir votre rubrique personnelle, que vous animerez comme vous l'entendez.

A bientôt donc sur **3615 MICRONEWS** !

SEX MACHINES

L'HEUR DE S'ACCOMMODER DES VOYAGES

SOLUTIONS DES CONTREPETERIES

YETI

ALTUNA VOYEUR

TRONCHET TERRORISTE

CAZA FEERIQUE

LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

BANDES DESSINEES*
PRIX UNIQUE : 29 F

1 Joap & Joap
NATHALIE LA PETITE HOTESSE

2 Régine Dufrigas/G. Lacapie
CONTES PERVERS

3 Magnus
LES 110 PILULES

4 Rotundo
EXLIBRISEROTICIS

5 Alex Varenne
CARRE NOIR

6 Cleland Cavell Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carali, deux tailles disponibles : large ou extra large)

7 LECTEUR HEUREUX : 75 F
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 A MORT CENSUROS ! : 99 F
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :
LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE
(Collection FESS, domaine public, les disquettes les plus hard, attention oreilles chastes, show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n°3 et 4 ne fonctionnent pas sur 520)
FESS n°1 (Samantha Fox show 1)
FESS n°2 (Cicciolina)
FESS n°3 (Astrid Beaufort)
FESS n°4 (Charmes en gros plan)
FESS n°5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n°6 (Blue Show 1)
FESS n°7 (Blue Show 2)
FESS n°8 (Topless Girls)
FESS n°9 (Samantha Fox)
FESS n°10 (Maxi porno : 1 Mo de RAM)

COMMODORE 64
FESS n°11 (Let's girls girls)

Bon de commande à envoyer à Micro News (La Collec'), 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : ____________
Adresse ____________
Tél. ____________

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat lettre

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+17 F
Total à payer	

BLAGUES A PART

Envoyez vos histoires drôles (plusieurs de préférence) à Micro News, Blagues à part, 2 à 12, rue de Bellevue 75019 Paris. Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois soufflés (précisez les numéros souhaités).

Deux jeunes mariés entrent dans une chambre d'hôtel pour y passer leur nuit de noces. Le mari, très excité, déshabille en vitesse sa femme, qui lui dit :

— Chéri, je suis désolée, mais ce soir ce sera impossible, j'ai mes règles...

— Je m'en fous, je vais mettre une capote, et vogue la galère !

Ils se livrent au salubre exercice et le type, après avoir satisfait son envie, retire son préservatif et le balance par la fenêtre. Un clochard le ramasse et s'exclame :

— Oh les cons, y savent même pas que dans le chorizo, c'est la peau qui est le morceau de choix !

Quatre bonnes sœurs sont victimes d'un accident de la route. Elles montent au Ciel et se retrouvent devant saint Pierre.

La première s'approche et s'exclame :

— Saint Pierre ! Mon Dieu ! Nous sommes au Paradis !

— Pas encore, répond saint Pierre. Avant, il faut confesser vos péchés.

— Oh, je n'ai péché qu'une seule fois, lorsque j'ai touché le sexe d'un homme avec mon doigt !

— Ce n'est rien, lui répond le portier du Ciel. Trempez votre doigt dans le bénitier et allez au Paradis.

La seconde dame sœur arrive et confesse qu'elle a touché le sexe d'un homme avec sa main.

— Sacrilège ! s'exclame le saint Apôtre. Mais trempez votre main dans le bénitier et allez au Paradis.

Au moment où la troisième va se sonner la main, la dernière bonne sœur, la bousculant, passe devant et demande en vitesse à saint Pierre :

— Est-ce que je peux tout de suite me faire un gargarisme dans le bénitier avant que ma sœur ne s'y trempe les fesses ?

(Laurent Viemar)

Un pharmacien voit arriver dans son officine un gamin qui, trop timide pour réclamer des préservatifs, prend son membre (lié à mensions modestes) dans la main, le pose sur le comptoir en balançant un billet de 100 F.

Le potard n'y comprend rien et dévisage le gamin, pas que survient un adolescent déjà poussé en graine qui refait le même manège, balance sa queue sur le comptoir, assez grosse, et expose de son membre un billet de 500 F !

Un troisième type entre, un costaud, un malabar vêtu de vinyl et déballe un engin à faire hurler ses nymphettes jusqu'à V... accompagné de 300 F.

Soudain l'homme de l'art a une illumination et hurle : « J'ai compris ! » Le pharmacien sort à grand-peine une pine de la taille d'un petit bâtonnet, jette un Pascal sur les autres billets et empoche la mise d'un geste agile du poignet, comme au poker.

(Christian Meunier)

Une jeune femme se présente chez son médecin car son gamin est tombé en jouant dans une benne de goudron liquide.

— Bonjour docteur, pouvez-vous venir m'aider et soigner mon petit Christophe ?

Sans répondre, le praticien enlève sa blouse, défait sa ceinture et se retrouve en caleçon, le sexe tout frétillant.

La mère, offusquée, se rejette en arrière :

— Voyons, docteur, que faites-vous ? Reprenez-vous, mon enfant va mourir !

— Eh bien, répond l'autre, comme vous ne pouvez décemment plus rien faire pour lui, autant le refaire !

(illisible)

Un esquimau est en train de se les geler devant un igloo, un bouquet de fleurs à la main. Au bout d'un certain temps, il sort un thermomètre de sa poche et s'exclame : « Si à moins vingt-cinq elle n'est pas encore là, je me tire ! »

(Cyril Carfantan)

Quel est le rapport entre un arbre de Noël et un curé ? Eh bien, sur les deux, les boules servent à décorer...

Un curé et une décontractée voyageant de conserve et, eux d'une coupe, se sont obligés de partager la même chambre à l'hôtel. Pour être décent, il n'en est pas moins homme et fait des avances très soutenues à la pécheresse de sa nuit, qui accepte à condition de pouvoir se purifier avant.

Elle s'enduit donc tout le corps de vaseline et l'homme de Dieu lui demande la raison de cette pratique, mais elle demeure très évasive. Il attrape alors son chapelet et l'enroule autour de son pénis en disant à la sœur : « Le terrain est glissant, alors je mets des chaînes... »

(Laurent Gillard)

CRUCITOP

SOLUTION DU N° 43

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	D	I	N	O	W	A	R	S
2	O	S	■	H	A	N	I	[illegible]
3	R	O	T	E	R	■	I	M
4	A	L	■	T	G	I	■	A
5	M	A	R	T	A	G	O	N
6	O	■	A	R	M	E	N	T
7	N	O	V	A	E	■	■	H
8	E	P	I	S	S	E	R	A

HORIZONTALEMENT

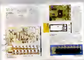
1. Il vaut de mille pour faire le point. Titre de jeu !
2. Pour votre dictons, nécessité de travail le beaucoup ou de faire ou aussi à la Spuggian.
3. Article défini.
4. Pronom possessif. En Afrique du Nord, village fortifié.
5. Pronom personnel. Son de tambour. Studio égyptien. Titre de jeu. Préposition. Métal (en) réserve.
6. Creusée par un danseur.
7. Vermillures de parties ou de fenêtres à l'ancienne.
8. Jugement vexatoire.

VERTICALEMENT

1. Bâton de jour de concurrent (le 15 de Micro News).
2. Officier de police. Possédé. Principal dieu égyptien.
3. Alain Chabat, Bruno Carette. Fils aîné de Noé.
4. Il faut avoir celle du mystère pour progresser dans les Top Secret... Jeu de cartes.
5. Règle de dessinateur. Durci s'il est pour commencer.
6. Prénom d'enfant. Recueil de bons mots.
7. Langue qui n'est pas primitive. Démolie.
8. Jolie fille des îles.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3		■			■		■	
4				■				
5			■			■		
6		■						
7								
8								

Electronique pratique



DRAGON SABER
(NAMCO)

LE FEU DANS LE SANG

Et si les dragons boxaient comme des kangourous…

Conçu de nouvelle publique comme un des meilleurs jeux d'arcade, *Dragon Spirit* avait tout quelque temps largement disparu dans le monde du jeu de café. Comme il est aujourd'hui dépassé depuis un bon moment par d'autres softs, la société Namco ne veut pas laisser une image fâcheuse de cette fantastique création. Alors comme pour bien des films et parce qu'une grande partie du public adore ça, nous vous présentons en avant-première et en exclusivité en France la suite de *Dragon Spirit*: le glaive Dragon Saber.

Reprenant pour thème la légende du Dragon Sacré, cette aimable pourfendeuse suit un bataillon de descendants et dignes héritiers du Dragon. Dès leur naissance, ces deux jeunes gens étaient prédestinés une fois parvenus à maturité, à se colleter avec les forces du Gouffre sans Fin. Ce lieu qui regorgeait autrefois de démons et d'ignobles faces de chacun soumis (contenus avec enthousiasme par les ancêtres de la famille) fourmille désormais de séquelles infâmes qui végètent en jouant ces dragons avec frénésie sous l'emprise des Forces maléfiques de Ragan…

Alors une fois encore comme il était écrit sur l'eau du Lac Sacré les deux adolescents possédant une graine font appel à la magie du Glaive d'Or qui offre à tout enfant de souche solide et pure la puissance sacrée du Dragon. Il s'ensuit une métamorphose selon le Glaive et la dragonnade démarre.

Cette suite relève du génie en partie grâce au savoir-faire des grands créateurs américains (Hollywood) a été dessiné, je l'ai remarqué et les Japonais suivent le mouvement, à grand renfort de salamandres (Gamera a grand des yeux) et de sommes jaunes comme le Soleil déjà bien Levant.

Mais la débrouillardise magique des Nippons ne s'arrête pas là, bien au contraire: l'éclate est totale et en peut jouer à deux simultanément. Les options disponibles augmentent, comme dans du beurre fondu à son souffle parti le rend les facultés de chaque Dragon et se révèlent plus variées encore que les mimiques d'un marchand d'oignons quand il vante fait l'article.

La parfaite panoplie du destructeur moyen s'agitera entre vos mains fébriles avec *Dragon Saber*

DRAGON SABER

(qui plairait fortement à certains en ce moment). Sans compter les superpouvoirs qui fournissent au joueur la possibilité de déclencher à loisir un véritable "Feu du Dragon". Alors li des démons et de leur séquelle, et vive la flamme inextinguible des écailleux sympas...

TITLE FIGHT (GOTTLIEB)

Non, ce n'est pas le prochain épisode suite et fin de *Rocky V*. Pas du tout ! Disons seulement qu'il s'agit d'un des plus grands combats de boxe du siècle, opposant nos courageux lecteurs au plus meurtrier des flippers jamais engendré par la bumper industry.

Title Fight, de la désormais grande (et connue comme le loup blanc) société Gottlieb (*Mama, ze* ... Rhâ lovely !"), nous est présenté par le dernier flipper de la collection (printemps 91, l'couplala !)

Si un rêve de victoire motive la plupart des sportifs, la réalité de la manipulation des boutons de cette machine en refroidira plus d'un... Remarquez, c'est normal, je connais peu de gens qui aiment à en prendre plein la gueule pour pas un rond, surtout qu'en général il faut payer pour faire rouler les boules du flipper. A part ce léger détail, n'oubliez pas aussi que les ... vous servent de poing et les flips de bras et d'avant-bras, c'est comme ça et pas autrement, bande de lascars ... et apprenez, vous ... les ... les dents qui vont geler !

Et les "Target" définissent la nature des bonus qui correspondent tous à un certain type de technique.

Alors, en fonction du score et des bonus ou malus obtenus, on peut assister hystériquement au combat opposant un ou deux joueurs, voire les quatre, sur le fronton où en plus deux boxeurs animés jouent les ... en se défonçant gaillardement la cabèche. Cette perspective pour le moins étrange est à ma connaissance employée pour la première fois et tranche nettement sur le style trop souvent ringardos des flippers qui tiennent en général trop compte de l'acuité ... des utilisateurs potentiels.

Pinball Willy

ATARI PROGRESSE ET INNOVE

Chaque nouveauté pour la Lynx d'Atari constitue à sa manière un événement, surtout quand les softs sortent au compte-gouttes. Ce mois-ci surviennent Paper Boy et deux périphériques qui complètent encore la gamme de cette console à laquelle l'[illegible] d'un [illegible] au cours de l'année 90 et dont il semblerait que nous ayons sous-estimé l'envergure. Selon les commentaires perçus à Las Vegas, le nombre de Lynx vendues dans le monde entier atteindrait le million, dont 15 000 en France, quelques [illegible] US

nombre d'éditeurs plus important (et particulièrement les Japonais), ferait énormément de bien. Avis aux amateurs !

Bref, tout ceci pour vous parler d'un adaptateur 5 volts qui permet de connecter la Lynx sur l'allume-cigare de votre voiture (ce qui se révèle fort utile quand on connaît l'autonomie des six pauvres piles 1,5 volts). Bien gentil de pouvoir jouer dans la voiture de papa et maman mais lorsque les rayons du soleil viennent taper sur le pare-brise, bonjour la galère avec tous ces reflets, c'est vraiment chiant !

Mais ne vous affolez pas : Atari pense à tout puisqu'il commercialise désormais un petit ustensile fort pratique : le Sun Visor. Comme son nom l'indique, voici un boîtier qui protège l'écran des rayonnements solaires et permet ainsi l'utilisation de la console dans n'importe quelle situation.

Quant à *Paper Boy*, vous le connaissez. Il n'est donc pas utile d'y revenir dans les grandes largeurs. Sachez seulement que ce jeu a fait son chemin, puisqu'il fut tout d'abord créé sur console d'arcade pour être ensuite adapté sur les principaux formats de micros.

AU CONDITIONNEL

Comme toujours, les rumeurs vont bon train dans l'univers micro. Et bien que seul un faible pourcentage d'entre elles se voient confirmées par la suite, on vous en fait part tout de même... Commençons par [illegible] en un [illegible] au Japon. Sous réserve de plus amples informations... mais ce chiffre nous apparaît quelque peu démesuré, mais allez savoir !

Si ce chiffre devait être confirmé, le score réalisé en France (15 000 ventes) n'apparaîtra plus aussi important. Ce qui amène à la deuxième rumeur qui concerne une baisse de prix marquée de la console qui pourrait être proposée au moment commercial [illegible] à 990 F... seulement. Dans le même ordre d'idées, la console Atari 7800 descendrait au prix de la 2600 qui elle quitterait purement et simplement le marché.

Je le répète, ces informations sont à prendre au conditionnel (tout au moins pour l'instant) et ne portent que sur des bruits dont le bien-fondé reste sujet à caution.

Rédacteur en chef
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Dervaux
Chef de rubrique
Jean-Claude Paulin
Rédaction
Sylvain Allain,
ont collaboré à ce numéro :
Fabrice Bollet,
Bernard Jolivalt,
Laurent, Claude Le Meillec,
David Téné
Jean-Yves Trélout,
Philippe Tourbet,
Ho Usuneye
Directeur artistique :
Jean-Marc Gasnel
Chef de publicité
Laurent Wiernik
Publicité - Promotion :
SAP
70, rue Compans,
75019 Paris
Tél. 42.00.33.05
Abonnements
Odette Lesauvage
P.A., renseignements et réassort
Franck Mallechon
Correspondants permanents à l'étranger
Kelly Rosarick, Kala Hamm,
Gordon Houghton
Tony Takoushi (GB),
Marc Cesnelroy (USA)
Fumiyoshi Takahashi (Japon)
Illustrations
Camé, Couche,
Jean Lemoge
Lidwine Rathood
Flashage
Jangac
Photogravure
Photocop
Atelier André Michel
Impression
SV Roto
Dépôt légal :
1er trimestre 1991
Numéro d'éditeur 2
Commission paritaire 70043
Édité par les Publications
G. Ventillard,
2 à 12 rue de Bellevue
75019 Paris
Tél. 42.00.33.05
Télécopie/Fax :
42.41.60.60
P-D.G.,
Directeur de la publication :
Jean-Pierre Ventillard
Distribution NMPP
Copyright © CRD NEWS,
Paris 1991